43 БРОЙ 5, МАЙ 2004, цена 4 лв.

PC CLUB

www.pccl

ДЕМО ИГРИ - ЦЕЛИ ИГРИ - ПРОГРАМИ - МОД

БОНУСИ

2 ДИСКА

Windows XP Service Pack 2

Splinter Cell 2 ДЕМО

хит до хит

Syberia 2

Нова мания за куестаджиите

UNREAL TOURNAMENT 2004

Поредицата тръгва в нова посока

BATTLEFIELD Vietnam

С какво този шутър е различен от другите на тази тематика?

- SPARTAN
- CASTLE STRIKE
- COLD WAR CONFLICTS
- LORDS OF THE REALM 3
- MIDNIGHT NOWHERE
- KNIGHTS OF THE TEMPLE

Splinter Cell 2

тестове

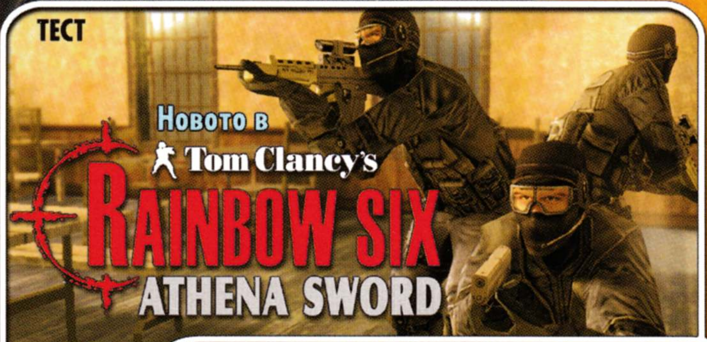
- JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE
- CRYSTAL KEY 2
- DEAD MAN'S HAND

игра на броя

Убиецът на Diablo идва на черен кон, за да обсеби феновете на ролевите игри!

SACRED

ТЕСТ



Новото в Tom Clancy's RAINBOW SIX ATHENA SWORD

КИНО

СТРАСТИТЕ ХРИСТОВИ

ТЕСТ

Colin McRae Rally 04

Истинска симулация, по-красива визия и вече с мултиплейър!

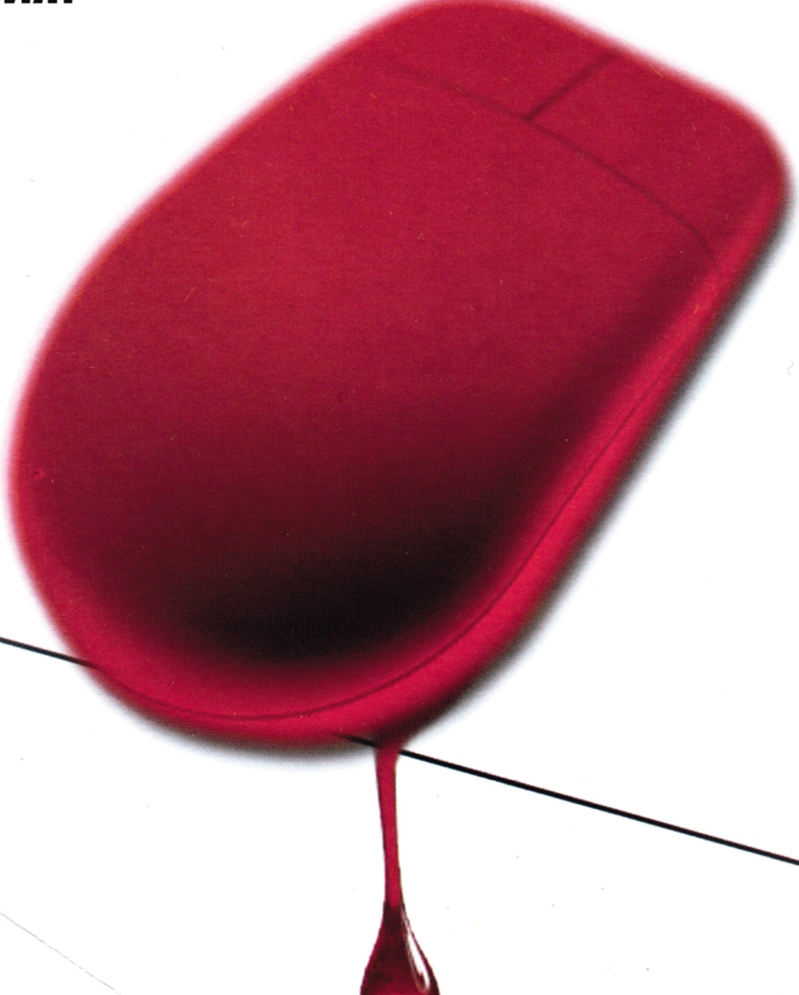
в броя още

- BATTLE MAGES
- WINNING ELEVEN 7
- CSI: DARK MOTIVES
- WINXP SERVICE PACK 2

ISSN 1311982-6

става страшно...

Най-бързите
europe.battle.net
сървъри за WarCraft III,
Diablo II и StarCraft в
София!



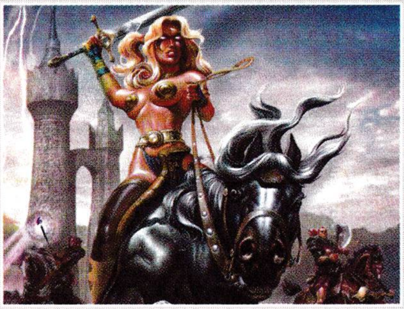
през сървърите

CPU Athlon 1800+
Video Geforce 4Ti
95 компютъра
10 зали

CLUB
ЮЖЕН КРЪСТ

Ул. "Райко Алексиев" 13 (зад кино "Изток") тел.: 713 761
www.clubsoutherncross.com

Sacred



Новото и подобрено Diablo?

стр. 20

UT 2004

Нереалното някога е съвсем реално днес

стр. 30

Splinter Cell 2

Сам Фишър се завръща с мултиплейър

стр. 12

News Club

PC Club Express 4
SuperPower 2 6

Game Club

■ Hotspot

Splinter Cell: Pandora Tomorrow 12
Syberia 2 14
Sacred 20

■ Тестове

Nemesis of the Roman Empire 10
Cold War Conflicts 16
Crystal Key 2: The Far Realm 17
Dead Man's Hand 18
CSI: Dark Motives 23
Battlefield Vietnam 24
Winning Eleven 7 26
Jagged Alliance 2: Wildfire 28
Unreal Tournament 2004 30
Battle Mages 32
Rainbow Six: Athena Sword 34
Lords of the Realm III 36
Midnight Nowhere 38
Castle Strike 40
Knights of the Temple 42
Colin McRae Rally 04 46
Spartan 48

■ Recycle bin

Saturday Night Speedway 44

■ Free Games

Imogen 8
Head over Heels 8
Rinso and the Tenticles of Doom 9

Fan Club

Въпроси и отговори 50
CD/DVD Club 67

■ Format c:

Искаме си правата! 52

Multimedia Club

■ Mobile

Siemens CX65 49

■ Webguide

www.bash.org 53
I-am-bored.com 53

■ Кино

Киноновини 54
Страстите Христови 56

■ Software

eDonkey/eMule - част 3 58
Windows XP Service Pack 2 60

■ Hardware

Новите продукти на GlacialTech 61
CeBIT 2004 62
HardwareBG LAN Party 64
Хардуерни новини 66

PC CLUB www.pcclub-bg.com

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Боян Спасов
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Генко Велев, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Иван Цирков, Апостол Апостолов

Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 736433 Реклама: Диана Нинова, тел. 0887833476

Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Doom 3: "Забравете за април!"

ID Software официално опровергаха информациите, че Doom 3 ще излезе на 15 април. Според тях играта ще се появи на пазара тази година, но най-вероятно това ще се случи чак през второто полугодие.

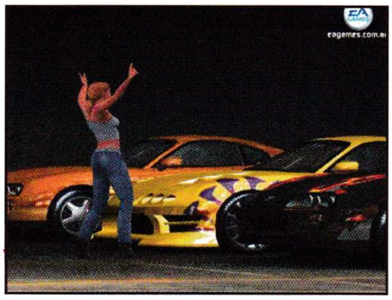
Rollercoaster Tycoon III – този път триизмерна!

Успехът на двете части на Rollercoaster Tycoon бе живо доказателство, че на колкото и години да е човек, страстта към увеселителните паркове не секва. Нито пък желанието на издателите на компютърни игри да правят безкрайни продължения. Atari обяви, че вече се работи над Rollercoaster Tycoon 3, която най-сетне няма да е просто леко подобрение на архаичната откъм визия симулация, а ще е изцяло преработена с триизмерен енджин, пълен контрол над гледната точка и дори възможност да се насладите на своите влакчета на ужасите от първо лице. Разработката е поверена на Frontier Developments, а Крис Сойър отново ще има участие в проекта.

Spellforce ще се сдобие с разширение

Феновете на SpellForce могат да започват да следят новините около JoWooD, защото издателите им готвят задължителния за всяка успешна стратегия expansion – което в случая ще се казва SpellForce – The Breath of Winter. Разширението добавя още 40 часа геймплей под формата на солова кампания, както и кооперативен режим, наречен "Free Mode", в който ще можете да се преборите с предизвикателствата на всяка една от приложените карти заедно с ваш приятел. Аватарите на всеки един от играчите ще могат да качват доста повече нива от преди и да призовават герои от магическите раси на своя страна, както в соловото приключение, така и в мултиплейър.

Need For Speed – Most Wanted слух в мрежата



Машината за слухове пусна из мрежата новината, че Electronic Arts вече работят над ново заглавие от поредицата Need for Speed. Причината за целия шум е, че EA са регистрирали домейна www.needforspeedmostwanted.com – откъдето може спокойно да се предположи не само как ще се казва новата Need for Speed, но и за какво може би ще става дума в нея.

НОВИНА НА БРОЯ

Bioware, NWN2, KOTOR2

През изминалия месец новините, свързани с притежаваната от Atari компания Bioware, държаха феновете постоянно на нокти – непрекъснато се сипеха нови слухове и обещания за какви ли не продължения.

По информация на RPGDot BioWare вече готвят очакваното продължение на хитовата ролева игра Neverwinter Nights. Според същия източник напълно възможно е NWN2 да няма възможност за мултиплейър и никакъв редактор за нови приключения, защото при старата игра тези възможности са погълнали една четвърт от бюджета на играта. Учудващо, като се има предвид успехът на модовете! Отначало се очакваше NWN2 да се появи на тазгодишното E3, но от фирмата отрекоха такава възможност и дори се опитаха да отрекат разработката на самото продължение.

Далеч по-добра е съдбата на другия голям хит на BioWare, Star Wars: Knights of the Old Republic. Продължение ще има, при това напълно официално. Разработката е поверена на Obsidian Entertainment и носи работното заглавие KOTOR2: Sith Lord. По данни на авторите играта ще е по-епична от първата част и дори ще надминава по продължителност Final Fantasy сериите. Дали това ще е така, че научим в началото на следващата година – непотвърдена дата на излизане на играта е 15 февруари 2005 г.!

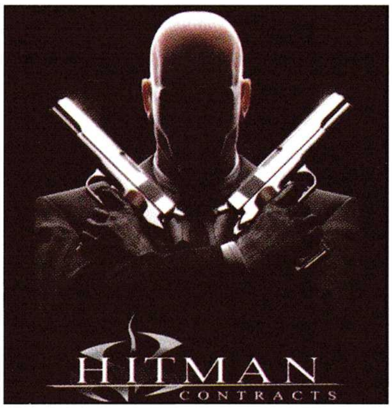
Междувременно Bioware запазиха права върху търговската марка "Star Citadel" и според слуховете така ще се нарича следващото ролево заглавие на фирмата – научнофантастично RPG? Може би...

В същото време Atari не пропускат да оползотворят Dungeons & Dragons лиценза си с нова игра, която – за ужас на всички фенове – няма да е ролева игра и ще излезе само за конзоли. Официалното заглавие на проекта е Forgotten Realms: Demon Stone и ще представлява екшън/адвенчър от трето лице. Играчите ще могат да играят с персонаж от класовете Fighter, Sorcerer и Rogue и ще имат възможността да се срещнат в икони от Забравените Кралства като Дриззт До'Урден и Хелбан Блекстаф. Играта се очаква през есента.

Кажете сбогом и на Sam & Max!

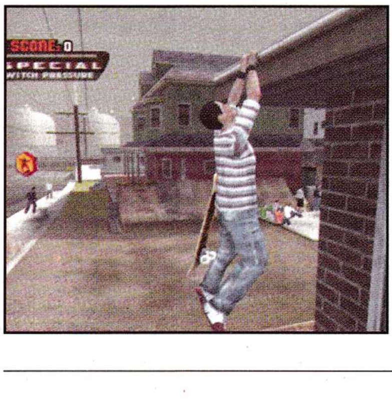
И последните надежди, че LucasArts ще възродят старите си приключенски герои в нов облик, загинаха след като от компанията с прискърбие обяви, че и разработката на Sam & Max: Freelance Police е прекратена. Причината за това решение е чисто пазарна – приключенските игри просто нямат същия пазарен дял като лъскавите стратегии и екшъни и компанията няма намерение да се бори за пазарен дял, населен с нискобюджетни Myst клонове.

Hitman 4 през 2005?



Още не сме имали възможността да се докоснем до Contracts, а Eidos обявиха, че Io Interactive работят над четвъртата част на играта, която ще се появи на пазара следващата година, някъде в късната пролет. Явно след като закупиха създателите на поредицата Hitman, разпространителите от Eidos са дотолкова сигурни в успеха на играта, че ще получаваме ударна доза стелт-екшън всяка година.

Tony Hawk's Underground 2 догодина

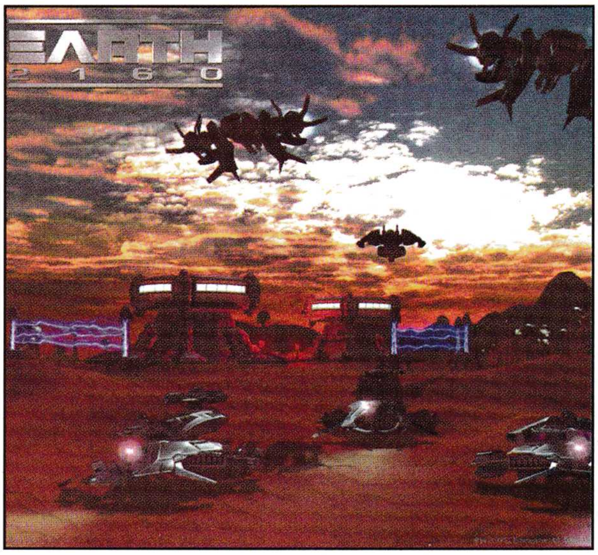


Activision представи плановете си за поредицата за следващите две години – през 2005 г. ще имаме възможността да играем на директно продължение на хитовата Tony Hawk's Underground, със запазен геймплей и простичкото име Tony Hawk's Underground 2. Според компанията сериозна промяна в поредицата можем да очакваме чак през 2006.

Още смачкана ламарина в Carmageddon 4

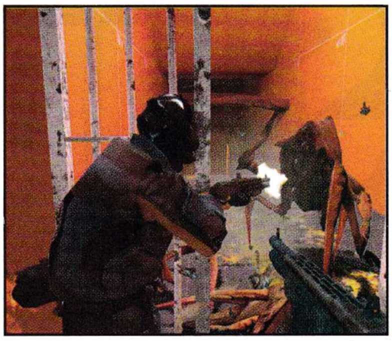
От SCi явно смятат да правят продължение на техния кървав мегахит Carmageddon. Това стана ясно, след като фирмата докладва за финансовите си резултати от изминалата година. Не е изключено, евентуалното продължение на този култов брутален рейсър, да се появи на бял свят още другата година, но на този етап все още нищо не се знае със сигурност. Повече подробности можем да очакваме на задаващото се E3.

Първи кадри от Earth 2160



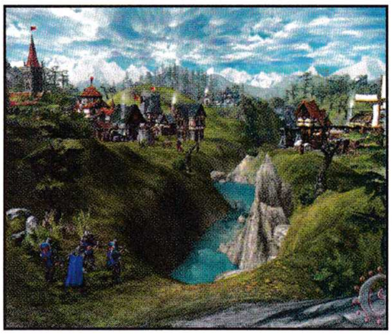
Zuxxez пусна първи кадри от разработваната от Reality Pump триизмерна стратегия в реално време Earth 2160, продължение на Earth 2150. Играта се очаква да се появи през есента на тази година.

Започва работата над Half-Life 3



Шведският сайт Gamereactor в интервю с Гейб Нюуел от Valve се сдоби с информацията, че фирмата вече събира идеи за следващата Half-Life игра.

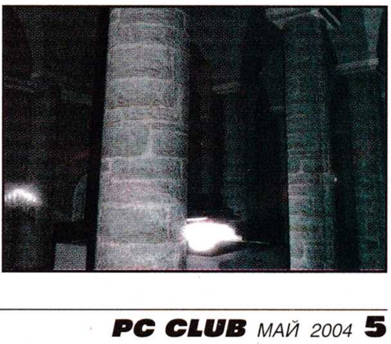
Ще има Settlers 5



Ubisoft обяви официално разработката на петата поред игра в популярната икономическо-стратегическа поредица Settlers. Settlers V ще предложи нов триизмерен енджин с по-реалистична графика (сбогом на типичния анимационен стил на по-старите игри). Действието ще се върти около зъл тиранин, когото трябва да свалите от власт.

Grafan – RPG-екшън от бивши MS-програмисти

Двама бивши програмисти от игровия отдел на Microsoft – Хърб Марселас и Час Бойд – обявиха, че създават ново независимо студио под името на Emogence. Името на Марселас стои зад разработката на 3D-енджина на Age of Mythology и Halo 2, а Час Бойд е един от създателите на DirectX. Първият проект на новата компания е екшън ролевата игра Grafan, която ще излезе в края на тази година, и вече има налични screenshot-ове, които можем да споделим с вас.



Световната политика - най-голямата игра!

SuperPower

■ GolemLabs / DreamCatcher ■ http://www.golemlabs.com/superpower2/ ■ Симулация ■ TRD: Q4 2004

Геополитическите симулации са сред най-подценените теми сред компютърните игри. Докато в днешни дни всеки дребен бизнес се сдобива с по няколко "tycoon"-а, световната политическа сцена си остава "тера инкогнита" и в редките случаи, когато някой се престраши да ѝ обърне внимание, резултатът страда от прекалено опростяване или тенденциозното "американизиране", с което да се погали самочувствието на задокеанските геймъри. Но ето че се задава игра, способна да пренапише историята на този жанр...

Апостол Апостолов
raynerape@mailbg.com

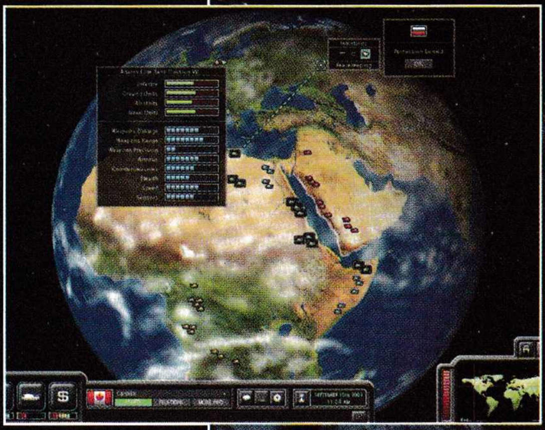
Не се изненадвайте от двойката в названието на играта – освен ако не сте от най-върлите почитатели на "твърдите" симулации, шансът да сте пропуснали първата си среща със "СуперСила" е голям. Разработена преди две години от трима френски програмисти от GolemLabs и разпространявана от DreamCatcher, SuperPower предложи изключително реалистична симулация на световната политическа сцена, вдъхновена от сценария на класическия филм от началото на 80-те War Games. Дали защото българите са по природа апатични към политиката или поради посредствената визия и ужасен интерфейс, играта така и не успя да задържи вниманието на родния геймър. Факт е обаче, че на Запад SuperPower се продаде толкова добре, че DreamCatcher побързаха да обявяват продължението ѝ. Първоначална информация за SuperPower 2 бе оповестена дни преди приключването на този брой и по всичко личи, че от GolemLabs сериозно се канят да създадат

най-добрата симулация за тази година!

Малцината, които са имали възможността да играят на първата SuperPower, със сигурност си спомнят двуизмерната визия на света, напомняща на онези измачкани и окъсани карти, с които ще запомним часовете по география в училище. Тази не особено вдъхновяваща гледка обра голяма част от критиките на феновете и GolemLabs твърдо са решили да не ги разочароват отново. Резултатът от усилията им е невероятен – триизмерен модел на земното кълбо с изключителна детайлност, която няма да срещнете в нито една друга игра. Авторите са използвали сателитни снимки, благодарение на които нивото на детайл стига до 200 метра на милиметър екранна площ. При максимално увеличение ще можете не само да разпознаете границите на всяка една от стотиците държави, но и найдребните планини, реки, градове и международни пътища! Над земното кълбо ще се стеле облачен слой, а смяната на деня с нощ ще разкрива великолепни гледки, сред които си струва да се отбележи нощният светлинен фон, отразен от метрополиите на развитите държави. Независимо че както при повечето симулации и в SuperPower истинското действие ще се развива чрез безкрайна поредица менюта и диалози, прекрасната графика единствено спомага за потапяне в събитията и създава усещането, че наистина имате контрол над съдбата на света.

Избери своята родина!

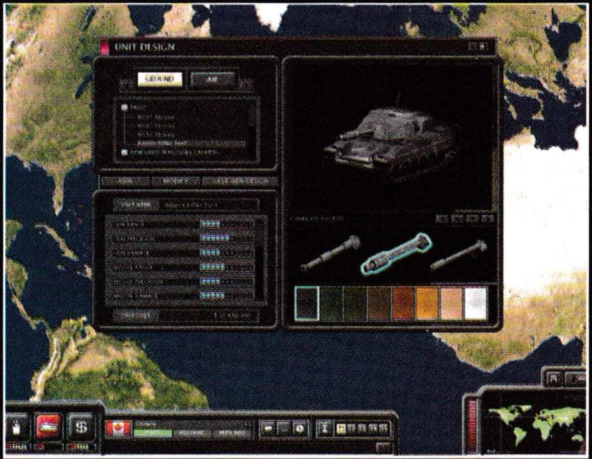
Първата SuperPower даде възможност на играчите да поведат към славата над 140 държави и като че ли не можеше да се иска повече, но от GolemLabs отново има с какво да ни изненадат. Игровите нации във втората част наброяват 193 държави, базирани на последното издание на CIA World Factbook. Сред тези държави е и България – точно така, ще можете най-сетне да вземете родната ни татковина в ръце и да я изведете от сегашното ѝ положение! Авторите предоставят възможност дори да играете на страната на държави-джуджета като Ватикана, чиято политическа роля далеч не е за подценяване. Големите държави на свой ред са разделени на области – САЩ се състои от 50 отделни щата, Канада от 13 провинции и т.н. Всяка една от областите



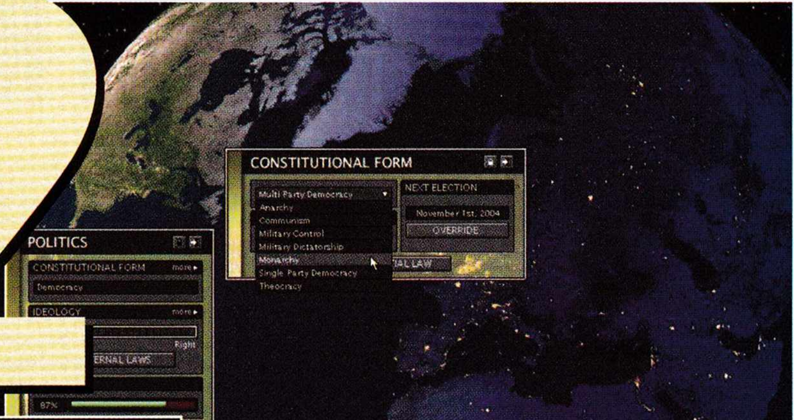
▲ Дори мироопазващи части не са желани на руска почва.

► Хармонията на космическата тишина трае до края на въвеждащата анимация.

▼ Балансирани бойни единици ще е едно от най-важните неща в играта.



2


CONSTITUTIONAL FORM
Multi Party Democracy
Anarchy
Communism
Military Control
Military Dictatorship
Monarchy
Single Party Democracy
Theocracy
NEXT ELECTION
November 1st, 2004
OVERRIDE
POLITICS
CONSTITUTIONAL FORM
Democracy
IDEOLOGY
Right
ERNAL LAWS
87%

▲ Тиха нощ над стария континент. Идеалното време да обявим монархия!

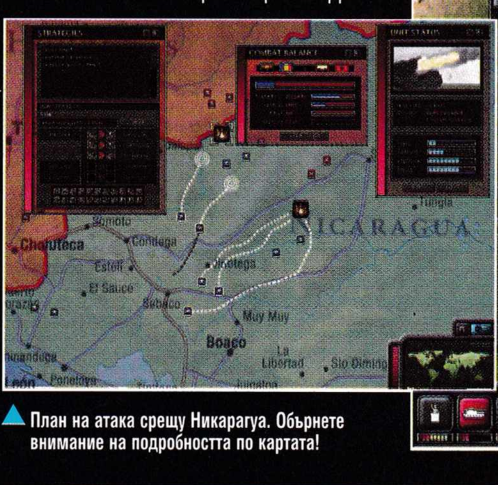
HOST MULTIPLAYER GAME

▲ Богатството от режими на игра в SuperPower 2.

ще оказва дадено влияние върху управлението на страната, най-вече по време на държавните избори. Политическият строй ще зависи от личните ви предпочитания. Ще можете да установите демократично управление или комунистически строй, теокрация, монархия и дори военна диктатура. От избора ви ще зависи не само отношението на народа към вашето управление, но и взаимоотношенията със съседните държави и положението ви в на световната сцена.

Политическото здраве на вашата държава е в пряка зависимост от средствата, с които разполагате. За да налагате своята воля на останалите държави и да подхранвате военната мощ, за която ще стане дума след миг, ще се нуждаете от стабилен приход на данъци. Свободата на определянето им не трябва да ви изкушава, защото от тях зависи доколко в страната да има жизнена икономика или ще избухне гражданско неподчинение. Икономическият модел в SuperPower 2 е страховит на пръв поглед – авторите са си позволили да удвоят количеството опции и резултатът е микромениджмънт, способен да затрудни и най-печените стратези. За щастие в играта са налични съветници, които могат да поемат управлението на всеки един от аспектите в играта – политически, икономически и военен. Подобно на Master of Orion 3 ще може да включите всичките съветници наведнъж и да наблюдавате идилията как играта се играе сама.

При няколко стотици държави, всяка бореща се за място под слънцето, световната карта е доста нажежено място, където великите политици, по примера на колегите си от C&C Generals, често прибягват към термини като "завлад...", поправка, "освобождаване на държави", "война срещу тероризма" и в краен случай – "термоядрена атака". Макар военните действия да не са целта на играта, дипломацията на практика е неспособна да разреши всеки конфликт. Всяка държава трябва да поддържа боеспособна армия, издържана по най-новите военни технологии. Тук SuperPower 2 отново изпада в подробности – ще можете да произвеждате и закупувате технологии за отделни части, от които да си сглобявате собствени бойни единици. Веднъж като са произведени, ще се нуждаете от средства за поддръжката им в бойна готовност. Според авторите на играта олекотеният интерфейс ще позволява, цитирам, "да завладявате държави с три щракания на мишката". Далеч обаче не е толкова просто. Придвижването и разполагането на военни части по картата рядко ще става по най-прекия път – играта взима под внимание географския релеф, инфраструктурата и отношенията ви с държавите, през които трябва да преминат. Често ще се налагат преговори единствено за да ви бъде позволено да прекосите нечии граници, за да достигнете врага си. Самите битки ще се провеждат абстрактно и няма да имате възможност управлявате отделните единици. Благодарение на този компромис бойната система е способна да симулира военни конфликти от всякакъв размер – от партизански движения и граждански войни до световни конфликти. Колкото по-дълго продължи дадена война, толкова по-тежко ще става положението ви както на международната сцена, така и в собствената ви държава. Една непопулярна война може да ви коства управлението, ако опозицията надделее на следващите избори. А ако прибегнете до атомното оръжие, играта загрубява. Ще можете да подлагате на прицел от отделни военни обекти до цивилни градове, но на каква цена – целият свят ще се обърне срещу вас, икономиката на страната ви ще рухне и единственото, което можете да направите, е да отнесете целия свят заедно със себе си в гроба.


STRATEGIES
COMBAT BALANCE
UNIT STATUS
NICARAGUA
Choluteca
Condega
Esteli
Jinotega
El Sauce
Sebaco
Muy Muy
Boaco
Somoto
Leon

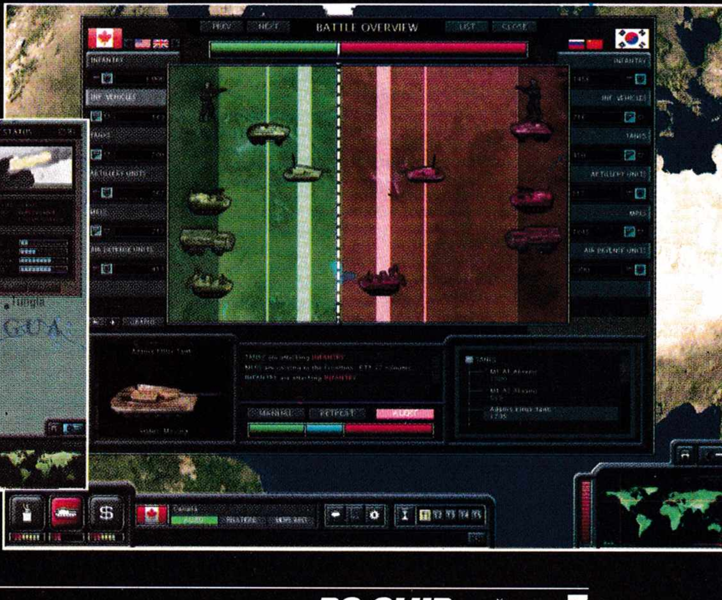
▲ План на атака срещу Никарагуа. Обърнете внимание на подробността по картата!

SuperPower 2 също така ще включва

голямо количество готови сценарии,

предлагащи действителни предизвикателства за световните политици, както и мултиплеър за до 32 играча по LAN и онлайн сървър. Тези игри ще могат да продължат от няколко часа до няколко месеца, в зависимост от избрания режим и нивото на комплексност, което играчите желаят. И ако това не ви е достатъчно, SuperPower 2 ще е изцяло поддаваща се на модифициране. Нищо чудно след появата на играта да се появят фенски разработки, осъвременяващи данните в играта до последната политическа информация, добавящи нови технологии или предлагащи фентъзи или научнофантастични светове.

Някой беше казал, че политиката е най-голямата игра, измислена досега. На мен ми остава да добавя единствено, че SuperPower 2 е най-голямата игра на политика, направена досега. С нетърпение очакваме какво ще ни предложат DreamCatcher тази есен!

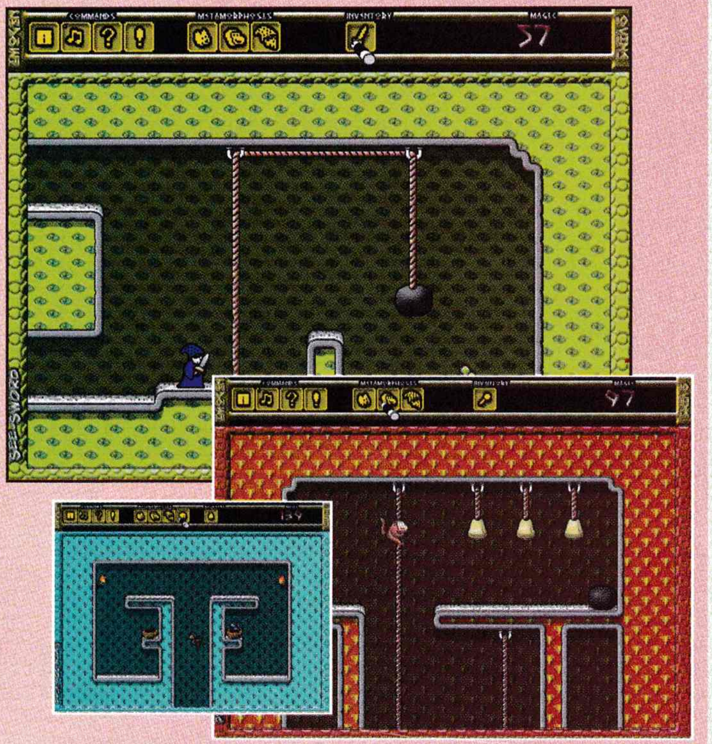

PREV
NEXT
BATTLE OVERVIEW
LIST
CLOSE
INFANTRY
INF. VEHICLES
TANKS
ARTILLERY UNITS
AIR DEFENSE UNITS
RETREAT
ALERT

▼ Руските мечоци смазват канадската войска.

Imogen

Магьосник в усмирителна риза

■ Ovine ■ www.imogen.ovine.net ■ action-adventure



Жителите на малко градче били подложени на непрестанен тормоз от огромен огнедишащ дракон. За да им помогне, местният магьосник (Imogen) също се превърнал в дракон, който бил дори по-силен от истинския. Чудовището бързо било победено.

Умът на магьосника обаче не могъл да понесе огромната тежест на метаморфозата. Когато отново се превърнал в човек, той загубил разсъдъка си. Забравил приятелството си с жителите на града и използвал силата си, за да унищожи тяхната реколта, да подпали къщите им и да покрие небето с черни облаци. Така градът потънал във вечна нощ.

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg

Шефът на магьосниците затваря Имоген в магическа пещера. Но присъдата не е "доживотен затвор". В пещерата е скрито заклинание, разделено на 16 части. Пътят до тях минава през изпитания за издръжливостта и разума. Рано или късно Имоген ще си върне разсъдъка. Той ще може да излезе на свобода, само ако се освободи и от безумието.

Играта започва. Нашият човек е загубил форма и може да се превръща само в две животни: котка и маймуна. Както може да се очаква, тези животни имат различни способности. Маймуната може да се катери по въжета, има места, до които само котката може да стигне, а само във формата на човек сте способни да държите и да използвате различни предмети.

Физическият модел и нивата с нещо напомнят за The Incredible Machine

Например, представете си въже, провесено през халка. За този своеобразен скрипец може да бъде завързана протекла кофа с вода, падаща решетка, или пък балон, пълен с хелий. В друго ниво можете да видите дъска върху пън, представляваща люлка, върху която е поставен тежък камък. Или пък огромен магнит.

Налага се и да надхитрите различни същества, съобразявайки се с поведението им. Понякога те дори могат да свършат нещо във ваша полза! И това не е всичко – Имоген може дори да се научи да се преобразява в някои от животните, които среща.

Head over Heels

Андрогини в акция

■ Retrospec ■ www.retrospec.sgn.net ■ action-adventure

Двамата главни герои в тази игра са същества, които поотделно имат различни умения. Head може да планира във въздуха, да скача по-високо и да стреля по враговете с понички, обездвижвайки ги за известно време, а Heels може да тича по-бързо и да мъкне тежки предмети. Когато Head и Heels се обединят, те се превръщат в същество (Head over Heels), което съчетава качествата на двамата. Хитрият момент в играта е да прецените кога е нужно да са заедно и кога трябва да действат отделени.

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg

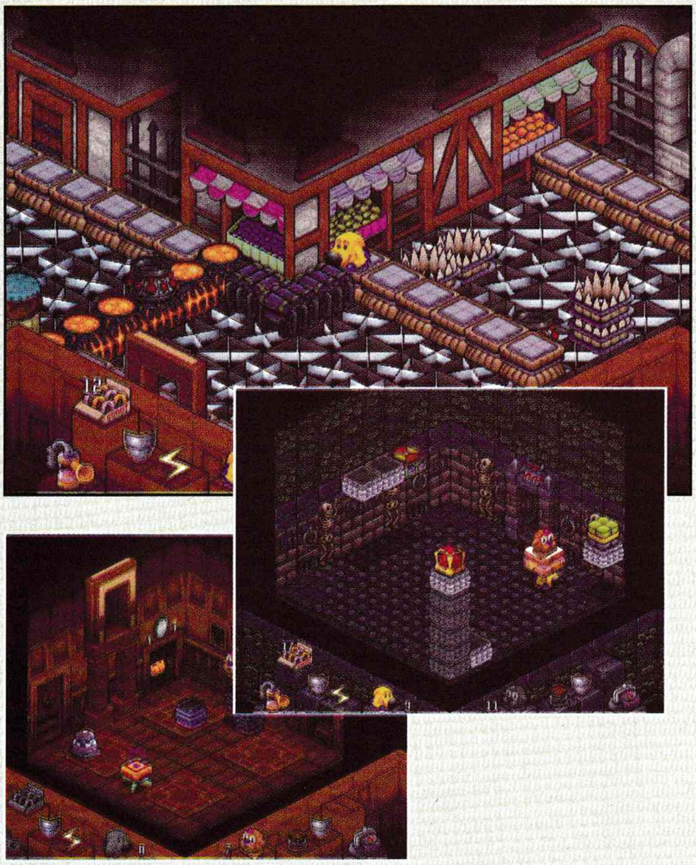
НОН е нелинейна – нивата предлагат няколко начина да стигнете до едно и също място, а след бягството от затвора в началото имате избор да се върнете обратно у дома или да се опитате да освободите четири поробени планети.

В играта има много елементи – асансьорчета, конвейери, лостове, движещи се машини, които се контролират с дистанционно, сандъци за бутане, пружиниращи столчета за подскачане, телепорти, разрушаващи се плочки, смъртоносни капани и врагове.

В НОН всичко си взаимодейства с всичко. Да вземем мебелите за пример. Можете да струпате купчина столове един върху друг, след което да се покатерите върху тях. Или чрез сандък да блокирате пътя на враг. Или да го избутате върху конвейер или асансьор. Или пък да търкулнете топка по хлъзгавия под и тя да блъсне нещо друго по пътя си.

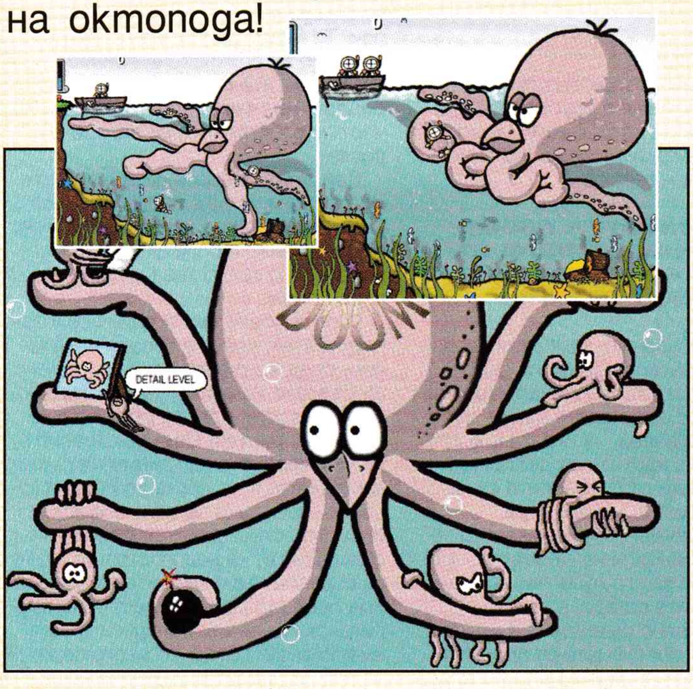
Поведението на враговете и на механичните капани и устройства следва определени правила. В много случаи трябва да надхитрите лошите и да ги накарате да свършат нещо във ваша полза (да включат нещо, да занесат някакъв предмет някъде). Можете да блокирате пътя им със сандъци или да ги прецакате да паднат в някой капан.

Трябва да спомена, че играта е доста трудна и изисква от вас железни нерви и остър ум.



Rinso and the Tentacles of Doom

Пазете се от дългите пипала на октопода!



Rinso and the Tentacles of Doom (или за по-кратко Rinso) е една много приятна freeware игра, която успях да открия из безкрайната съкровищница на Интернет. Нейният създател е съумял да направи доста забавен римейк на далечната класика Octopus.

Иван Поборников

goodevil@mail.bg

Главната ви цел в Rinso е да съберете колкото е възможно повече златни монети от ковчеже със съкровища, намиращо се на морското дъно. Това обаче не е никак безопасна задача, тъй като сандъчето се охранява от побъркан на тема блещукащи предмети октопод. Съществото има някаква мания към лъскавите дрънкулки и поради тази причина ревностно ги охранява. На разположение имате трима водолази, които се намират в безопасност само когато са на борда на тяхната лодка. Когато някой от тях влезе във водата, моментално бива застрашен от злия октопод. Отбягвайки пипалата му, трябва да стигнете до ковчежето със злато, да напълните малко от него в една торба и отново да се върнете на борда на лодката. Това трябва да стане или преди да ви е свършил кислородът (в горния ляв ъгъл на екрана има бар, който ви показва какво е вашето количество O_2), или пък преди някое от дългите пипала на морското чудовище да се е увило около врата ви. Когато това стане, идва ред на следващия водолаз, който да се гмурне и да опита своя късмет. В Rinso са предвидени 4 степени на трудност, на които можете да пробвате своите умения. Управлението чрез клавиатурата е доста лесно. Клавишите, които трябва да запомните, са SHIFT (служи за слизане и качване в лодката, за пълнете на монети и за изплуване), CTRL (служи за изпълване на водолазния костюм с кислород, за по-бързо изкачване) и четирите клавиша за посоките.

За графиката определено може да се каже, че е забавна и приятна. Като цяло самата игра е занимателна. Ако случайно ви потрябва развлечение, с която да си позапълните малко свободното време, Rinso and the Tentacles of Doom е чудесен избор!

Beats of Rage

Безплатно забавление за любителите на тупалките

■ Team Senile ■ www.senileteam.segaforums.com ■ beat-em-up

Ако сте от феновете на биткаджийските игри, които още си спомнят конзолните хитове The King of Fighters и Streets of Rage, значи тази безплатна игра е точно за вас. Нейните автори от Team Senile са се опитали да извлекат най-доброто от двете конзолни легенди, резултатът от което се нарича Beats of Rage.

Иван Поборников

goodevil@mail.bg

В играта ви очакват трима герои, с които ще можете да се биете: Kula Gem, Mandy Bluegard и Max Bacon. Избирайки си един от тях, вие можете или да се опитате солово да минете играта, или пък да се съюзите с някой ваш приятел, който редом с вас също да се включи в мелето. Управлението в Beats of Rage става с помощта на клавиатурата и е изключително лесно за усвояване: четири клавиша за посоките, един за удар, скок и специална атака. Тук трябва да кажа, че всеки боец си има своя си специална атака, която обаче трябва да се използва с мярка, тъй като тя всеки път ви костова по малко от здравето. Като за безплатна игра Beats of Rage притежава доста красива графика! Цялата визия е в стила на японското аниме, което със сигурност ще се хареса на много хора. В музикално отношение играта е добре издържана.

Ако операционната система, която ползвате, е Windows 95 или 98, няма да имате проблеми с играта. Пречки за нейното подкарване обаче могат да възникнат, ако имате Windows 2000 или XP. Проблемът се корени в това, че за да върви, Beats of Rage има нужда от DOS. Поради тази причина, ако играта се заинати да тръгне, трябва просто да посетите нейната официална страница и оттам да си изтеглите специален файл, който би трябвало веднага да ви реши проблема. Лично аз тествах играта под XP и нямаше никакви засечки, които да ми попречат наистина да й се насладя. Beats of Rage може да се изтегли във вариант както за PC, така и за PS2, Xbox и Dreamcast :)

Mandy - 22484
96
Max - 440
Experiment 4-8
Angel
93
Press start
LAP
CLAP

NEMESIS OF THE ROMAN EMPIRE

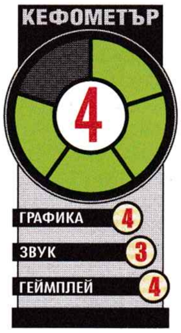
Продължението на Celtic Kings в американски вариант

■ Haemimont Games/Enlight Software ■ www.enlight.com/nemesis/
■ P 400, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ RTS ■ 1 CD

Още с излизането си първата Celtic Kings направи впечатление със своята нестандартност спрямо повечето стратегии в реално време. Затова и играчите се разделиха на две противоположни части. Едни не харесаха новостите и отхвърлиха категорично играта. Мнозина пък оцениха именно "свежия полъх" в жанра и зачакаха с нетърпение появата на продължение. Ето сега това продължение в "американски" вариант е вече факт, като по очевидни маркетингови съображения вместо Celtic Kings: Punic Wars играта е преименувана на Nemesis of the Roman Empire. И за да приключим с имената – българското заглавие е Картаген и можете да си изтеглите демото от официалния сайт на Haemimont Games.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Какво да очакваме все пак от играта? Американското заглавие може да означава много неща, но европейското "пунически войни" е пределно ясно – Рим и Картаген! Исторически пуническите войни са били три на брой, но на практика само първите две са предлагали някаква интрига. Тези две войни са и двете основни кампании в играта, като всяка от тях включва по пет сценария. Римската кампания започва от остров Сицилия, а кампанията на Картаген се основава на събитията от втората война, в която прочутият Ханибал и неговите не по-малко прочути бойни слонове от Иберийския полуостров преминават изненадващо Алпите и повече късметът, отколкото бойните умения, дава победата във финалната битка на римляните.



Освен смъртните врагове в играта ще намерим и старите гали, както и... Познайте коя е другата нова народност, след като знаете, че играта е имала голям успех в Испания. Точно така – това са **иберийците – племената, населявали някога територията на днешна Испания!**

Освен основните кампании производителите са предвидили само още три самостоятелни сценария за single play с останалите нации, но това не означава, че играта е кратка, тъй като картите са доста големи и за всеки от сценариите са необходими доста часове игра.

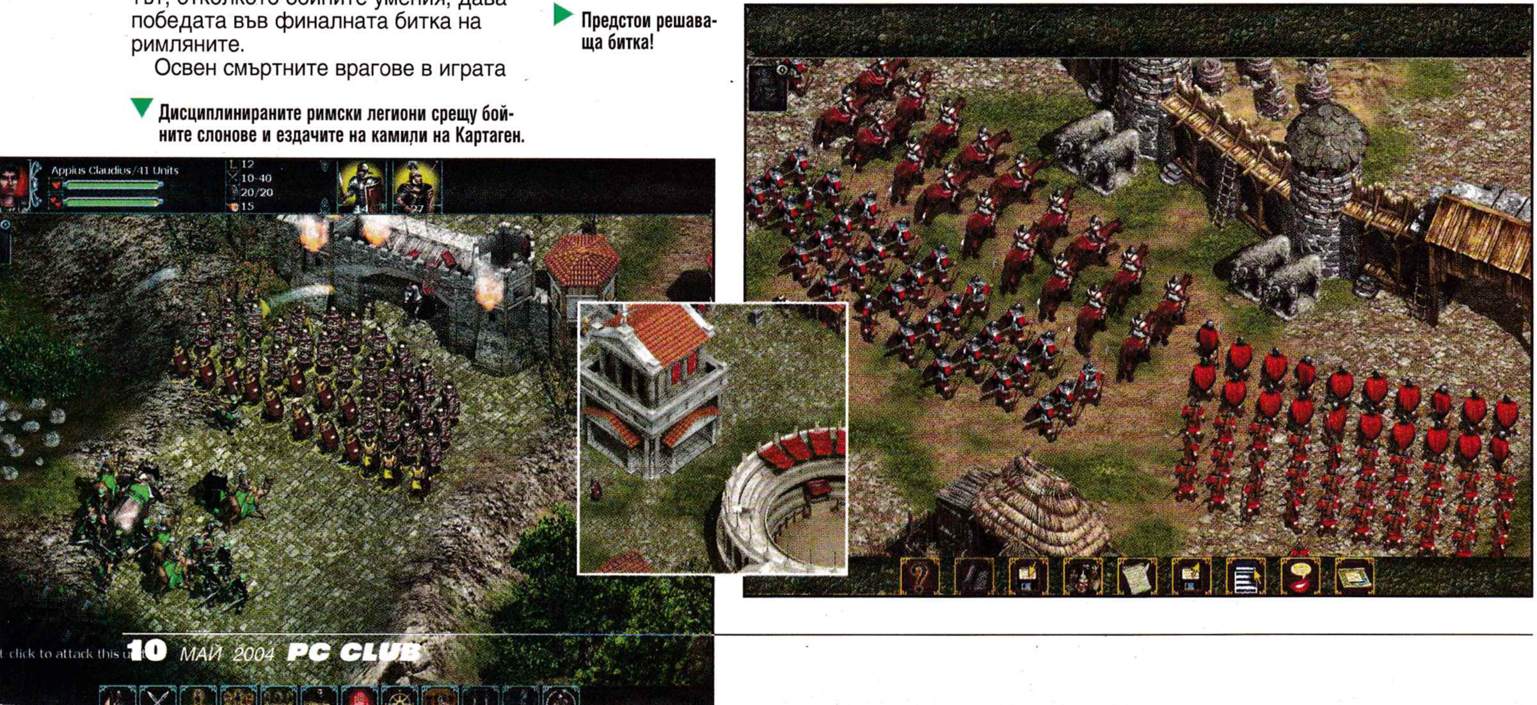
Ще припомня съвсем накратко основните принципи на геймплея – характерното за играта е, че не можете да строите сгради, а всичко е предварително създадено и можете само да го превземате от противника или от неутралните нации. Ресурсите в играта са само два – злато и храна, и докато златото е необходимо за създаване на армиите ви, храната трябва постоянно за поддържане на наличните hit points на всеки войник. Генерирането на тези ресурси става от различните селища, укрепени пунктове (outposts) и въобще от почти всичко, което се намира под ваш контрол. Но едно е да се натрупа, а друго да се пренесе дотам, където може да бъде използвано. За транспортирането на ресурсите трябва да създавате кервани – които мога да бъдат еднократни или постоянни. Създаването им е съвсем лесно, благодарение на удобната "minimap" – която не е никак "mini", тъй като натискането на "space" я изкарва на цял екран и даването на команди е много улеснено.

Имаме и две особености при създаването на армиите. Първата е възможността за новобранците войници да тренират и да повишават параметрите си извън опасностите на боя, а втората е възможността от специални арени да наемате герои. Те могат да групират около себе си до 50 обикновени войници и освен другите бонуси (като бойни редове) им прехвърлят временно и част от собствените си experience points.

Две думи за графиката – прилична, въпреки че не е първа младост. Анимациите също изглеждат добре, с изключение на препускането на конете – но точно това може и да го преглътнем.

Играта обаче има и един сериозен недостатък, който е съвсем необясним, след като е правена специално за Северна Америка. Това е говорът на единиците – дилетантски и буквално неприятен! Още по-странно е, че озвучаването на филмчетата към кампаниите е на доста по-професионално ниво, така че явно е имало възможности! Единственото логично обяснение е, че разпространителите са бързали със сроковете, но като се има предвид разглезеността на американските геймъри и преситеният американски пазар, то много вероятно е този недостатък да окаже огромно отрицателно влияние върху задокеанския успех!

"Love it or hate it" – това ще важи и за Nemesis of the Roman Empire. Който е харесал геймплея на оригинала, няма да остане разочарован и сега! Но който си държи на традициите в жанра, може би ще предпочете някое друго заглавие!



Предстои решаваща битка!

Дисциплинираните римски легиони срещу бойните слонове и ездачите на камили на Картаген.

ИЗПРАТИ HARD НА

1025

Pentium 4 Processor
intel inside

Тя спечели!

Полина Цветкова
от гр. Русе получи
3.2E GHz Intel® Pentium® 4
Processor with
HT Technology

Всеки SMS увеличава шанса ви! Очаквайте печелившите в следващия брой на PC Club!

Спечели ATi RADEON 9600

Пълна DirectX 9®
поддръжка, AGP8X,
DVI, TV Out,
128MB DDR RAM

Xpert
GRAPHICS BY ATi
128MB/TV/DVI
RADEON 9600 Series
ATi RADEON

Участвай в играта
на PC Club и hardwareBG.com!

hardwareBG.com

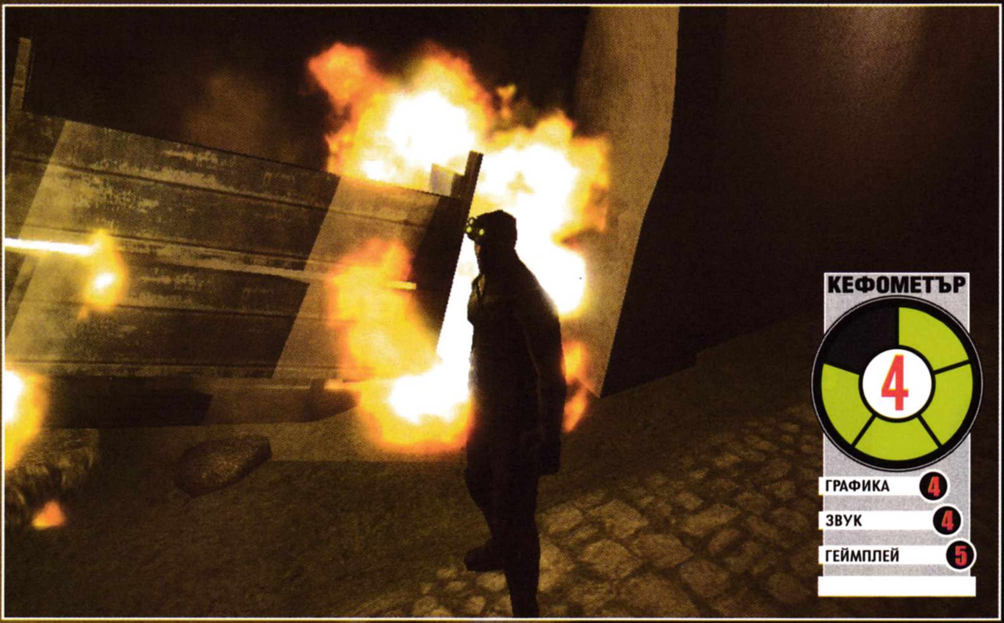
Организатор на играта PC Club.
За участие без SMS изпращайте писма на редакционната поща. Цена на един SMS 0,25 лв. без ДДС.

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

Сам Фишър се завръща с мултиплейър

■ Ubisoft ■ www.splintercell.com ■ Action ■ 4 CD's ■ P 1GHz, 128 MB RAM, 64MB Video



КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА	4
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	5

▲ Нашият герой на фона на пламъците обхванали превзетото американско посолство.

След края на студената война светът отдавна не е същият. Появила се е нова заплаха и нов враг. Той е невидим и непредвидим, напада внезапно и е трудно, а в повечето случаи дори невъзможно, да бъде атакуван с класическите военни средства. Врагът е безпощаден в действията си и не проявява милост. Неговата цел е да подкопае основите на западната цивилизация. Срещу подобен противник трябва да се действа със средства адекватни на неговите. Перфектно тренирани и с богат опит в различни операции, високотехнологично екипирани и въоръжени, свръхсекретните бойци от „Третия ешалон“ са тези, които знаят как и могат да спрат новата заплаха, наречена световен тероризъм...

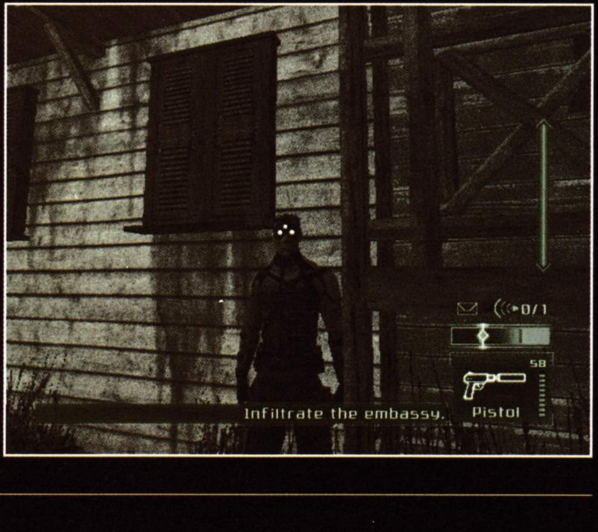
Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

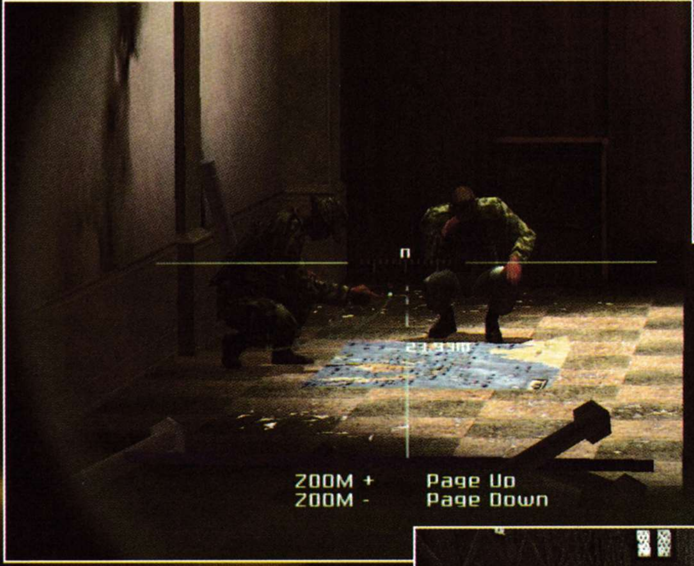
Началото на голямата битка с тероризма беше поставено с атаката срещу Световния търговски център в Ню Йорк. Въпреки завидната си популярност, благодарение на медийната истерия около трагичните събития за пореден път името на Том Кланси попадна в центъра на интереса. Световно известният автор успя да реализира някои от своите романи в киното, а от няколко години се подвизава с успех и в геймърската индустрия. По принцип сюжетът продължава да бъде една от традиционно слабите страни на компютърните игри, но не и в случаите, когато те имат нещо общо с името на Том Кланси. Като че ли свикнахме да свързваме името на този автор с тактическите squad-based екшъни като Rainbow Six, Ghost Recon, The Sum Of All Fears и други. Някак неочаквано преди малко повече от година геймърският пазар беше «поразен» от поредния негов хит, носещ загадъчното заглавие Splinter Cell. Въпреки наличието на доста бъгове и липсата на мултиплейър, играта се превърна в тотален хит. Това не беше кой знае колко неочаквано, тъй като тандемът Том Кланси – Ubi Soft от години се справя доста добре. Беше създаден нов герой – Сам Фишър, сюжетът беше увлекателен и изцяло в духа на времето, а геймпелят се оказа достатъчно увлекателен и атрактивен, така че Splinter Cell разполагаше с всичко нужно, за да се продава в милионни тиражи.

Pandora Tomorrow се оказа изправена пред класическия проблем с продълженията, които все някак не успяват да догонят успеха на оригинала. За щастие потенциалът на играта е толкова голям, че е напълно възможно продължението да се хареса много повече и съответно да се продаде по-добре. Сценарият на втората част е отново на ниво и за пореден път ни отвежда в света на световния тероризъм. Годината е 2006. Американското правителство решава да построи военна база в Източен Тимур, за да запази новото демократично управление. Това обаче не се харесва на антиамериканските сили. Партизанският лидер Суади Садоно решава да действа радикално. Той превзема американското посолство в Джакарта и в неговите ръце попадат като заложници десетки цивилни и военни. Най-добрият възможен начин за справяне със ситуацията е на мястото на инцидента да се изпрати човек от „Третия ешалон“. Единственият, който би могъл да се справи в тази толкова сложна ситуация, е добре познатият ни Сам Фишър. В поредица от инфарктни мисии невидимият боец трябва с невероятна точност и прецизност да изпълни поставените му задачи...

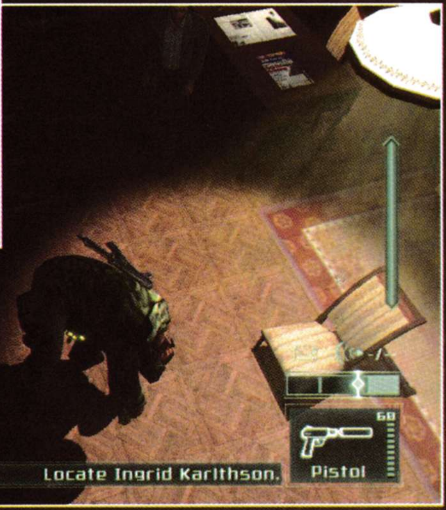
Едно от големите достойнства, което превърна Splinter Cell в мегахит беше невероятното многообразие от движения и действия, които можеше да изпълнява главният герой. Освен стандартните, които се срещат във всеки екшън, тук има някои специфични, които дават допълнителна свобода и възможности за справяне в различните ситуации. В интерес на истината, някои от тях представляват нещо като особени комбота, които обаче се заучават сравнително бързо. В това отношение, авторите наистина са се справили на добро равнище, тъй като дори тези, които не са играли първата част, ще имат възможност бързо

▼ Тъмнината в цялата игра налага използването на уреда за нощно виждане.



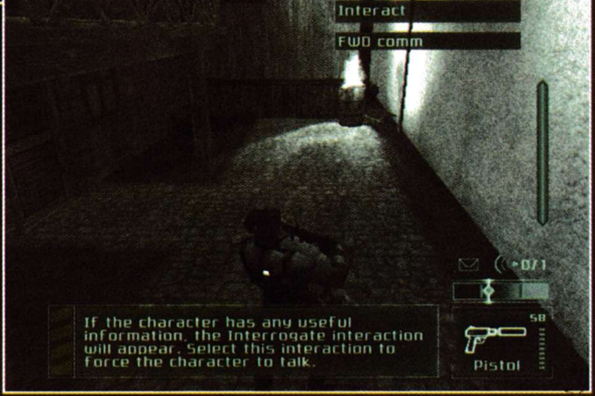


Лошите май замислят своя следващ удар.



Locate Ingrid Karlthson.

Понякога е добре елиминираният противник да бъде скрит.



If the character has any useful information, the Interrogate interaction will appear. Select this interaction to force the character to talk.

Понякога Сам Фишър трябва да разпита заловения противник.

да влязат в час със специфичното управление и позицията на камерата. Действията и движенията на Сам Фишър може да не са особено зрелищни и атрактивни, но му дават възможността да бъде ефективен. Когато е нужно, той може да се придвижва по начин, типичен за специалните части. Катеренето и спускането, промъкването и безшумните скокове са задължителни с оглед на това, че той трябва да бъда напълно невидим и максимално ефективен във всяко едно свое действие. Интересни са също различните начини за елиминиране на противниците. В зависимост от естеството на задачите може да се наложи жертвите на Сам да бъдат убити или просто зашеметени, а след това старателно скрити, така че да не бъдат открити от другите. Когато се налага, те могат да бъдат използвани като източници на критична за успеха информация, а в краен случай и като жив щит.

Ключовата дума за действията на бойца от „Третия ешалон" е стелт. Освен че трябва да е невидим, се налага той да бъде максимално тих и безшумен, да избира най-добрия път и стратегия, за да достигне целта си. Не е случайно, че един от важните индикатори, които стоят на екрана, е така нареченият Stealth Meter. Pandora Tomorrow е от игрите, в които

безогледната стрелба просто не води до нищо

Често използването на оръжие не е разрешено и нарушението на тази забрана моментално води до провал. Затова мисленето, старателното планиране, перфектното познаване на терена и навиците на противниците са абсолютно задължително условие за успех в играта.

За да изпълни своята мисия, Сам Фишър има нужда от съответното оборудване и въоръжение. По отношение на оръжията особени изненади няма. Основните оръжия са две. Първото е пистолетът със заглушител и лазерен прицел, а второто е автоматичната пушка SC-20K. Героят разполага с различни гранати – шокова, осколъчна, газова и магнитна, която блокира действието на електронните уреди в нейния радиус на действие. В неговия арсенал влизат също реагиращи на движение мини, електрошоково устройство и други средства за разрушение и елиминиране на противниците. Освен това той има богат набор от различни високотехнологични джунджурии, които му дават солидно тактическо предимство пред враговете. Сред тях могат да се споменат уредът за нощно виждане, термалният визьор и миникамерата със солидно увеличение. Той използва също мултифункционален шперц за отваряне на всевъзможни ключалки, лазерен микрофон за подслушване на разговор от разстояние, микровълново устройство за блокиране на камерите за наблюдение и други.

Действието в общо осемте мисии се развива на различни места по света. Началото, както става ясно е в Индонезия, а след това Сам се пренася във Франция, Израел и Щатите. В тях героят ще бъде натоварен с осъществяването на разнообразни цели, като на място се получават допълнителни задачи. При самостоятелните акции целите са ясно определени, но не и пътищата към тях. Решението за това се взема изцяло от вас и в това е едно от големите достойнства на играта.

Освен сингъл плейър варианта, Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow предлага мултиплейър, който всъщност беше една от дългоочакваните новости. Отборите са два, но за разлика от до болка познатите игри на терористи и антитерористи, тук първият тим е на шпионите от Shadownet, а вторият – на наемниците от Argus. Целта на първия тим е да се промъква незабелязан, а на техните противници, да ги открият и унищожат. Двата отбора са с различно въоръжение и оборудване. Драстични разлики има както в начините за придвижване, така и във възможните действия, а най-интересното е, че гледната точка при игра е различна. Наемниците действат от традиционната FPS-перспектива, а шпионите по стандартния за Splinter Cell-начин. Хората от Ubi Soft предлага три режима на игра. Това са Neutralization, Extraction и Sabotage. На този етап няма достатъчно мултиплейър карти, но съм сигурен, че това положение ще се промени съвсем скоро.

CLUB INFERNO
Заповядайте в обновения клуб –
ИНФЕРНО!
CPU: Pentium 4, 2.4 Ghz
Video: GB Radeon 9600
19" Sony Flat
София, Младост 1, Пазара
Търговски комплекс "Рея"
www.club-inferno.com тел. 974 38 91
Всеки ден до 16.00 часа – 50% намаление!

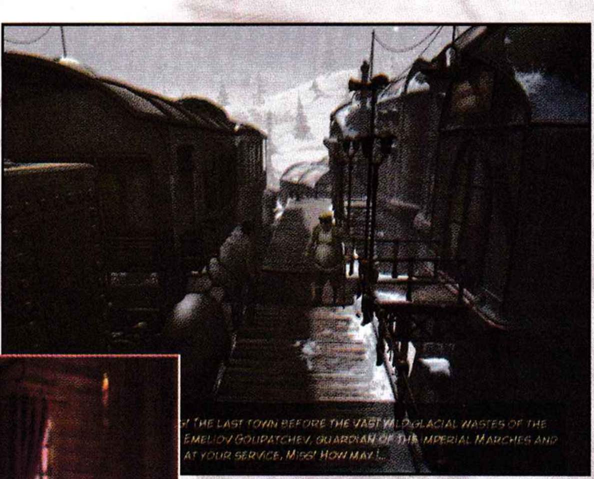
А разправят, че куестовете били мъртви

Syberia II

■ Microids/Benoit Sokal ■ www.syberia2.info
■ P3 500, 128 RAM, 3D Video ■ Quest ■ 2 CDs

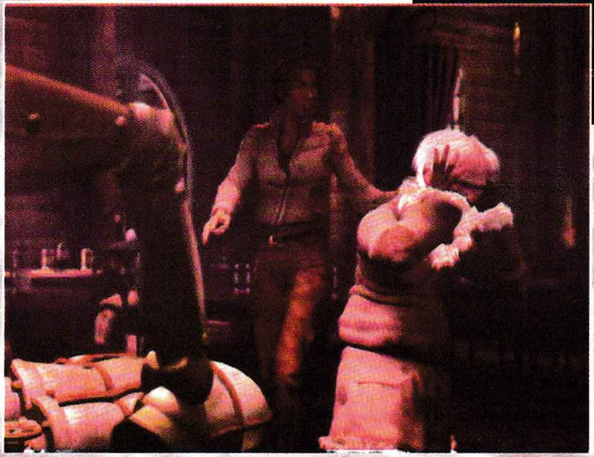
От поне 2-3 години насам непрекъснато се говори, че жанрът на куестовете умирал бавно и безславно. И действително някои големи фирми се оттеглиха от класическите приключенски игри и с това наляха допълнително масло в огъня. Факт е обаче, че добри куестове продължават да излизат. Syberia 2 е нагледното доказателство за това.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



...! THE LAST TOWN BEFORE THE VAST WILD GLACIAL WASTES OF THE
EMELIOV GOUPATCHEV, GUARDIAN OF THE IMPERIAL MARCHES AND
AT YOUR SERVICE, MISS! HOW MAY I...

Първата спирка по пътя към остров Сибир е граничното градче Романсбург.



Ханс е обсебен от идеята да види легендарния остров на мамутите.

Историята е директно продължение на култовата първа серия, която преди година и нещо успешно възроди надеждите на феновете, че куестовете все още са живи. За тези, които са пропуснали оригинала, ще припомня с две думи за какво ставаше дума там, защото в противен случай има вероятност да не разберете част от историята в Syberia 2. И така нашата героиня е чаровната адвокатка Кейт Уокър, която е командирована във Франция, за да приключи сделката по покупката на завод за играчки. Лошата новина е, че собственикът на фабриката Ханс Фоларберг си е бил камшика и е абсолютно неоткриваем. Кейт започва да го търси и естествено го намира, за да открие, че дядото си има детска мечта, която иска да реализира на всяка цена – да открие митичния остров Сибир, на който според него все още има истински живи мамути. Кейт се вдъхновява от романтичния старец и решава да му помогне, като хуква заедно с него и шофьорът-робот Оскар из Европа, за да търси мамутите. В този момент на човек направо му се иска да стане романтичен старец и да си измисли някаква подобна утопия, но това е тема на друг разговор...

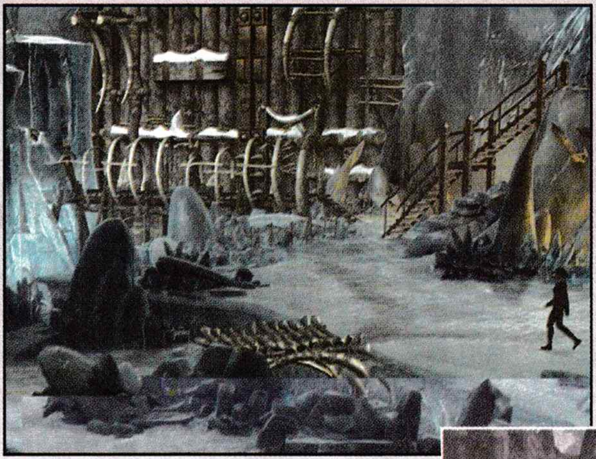
Syberia 2 започва, когато триото вече е достигнало най-северната част на Русия. Първата спирка след интрото е забутаното градче Романсбург, което е границата между Русия... и вечния сняг. Тук започват и драмите, в които вече участвате вече на живо. Местните са дълбоки провинциалисти и не са особено склонни да помогнат на чужденците. Като капак на всичко **Кейт и Ханс имат проблем да подкарат техния влак,** а за финал Ханс се разболява тежко, а се оказва, че доктори в околностите няма. Като капак колегите на Кейт от Ню Йорк си я искат обратно в Америка и наемат детектив, който да я издири и прибере в родината. Любопитното в случая е, че самата Кейт им казва по телефона, че не й се прибира, но явно думите й не са достатъчни, за да бъде оставена да търси Сибир на спокойствие. Както е очевидно, проблемите на хартия са трудни, но наши-

АВТОРЪТ

Играта е почти солов проект на родения през 1954 г. Бенот Сокал. Той е един от първите художници на комикси в Европа и става световноизвестен с работата си през 80-те години на миналия век. Най-известният му герой от този период е Инспектор Канардо. Той е паток, който е нещо като животинска версия на Макс Пейн. Комиксите на Сокал са преведени на над 10 езика и печелят овациите на читателите в цяла Европа. През 1996 г. Бенот Сокал дебютира и като сценарист на компютърна игра. Първият му проект е куестът "Amerzone", който дори печели награда на фестивала Imagina. Успехът на играта му гарантира дългосрочен договор с компанията Microids и през 2001 г. излиза вторият куест - Syberia. Заглавието удря на пазара като бомба, а геймърите и журналистите се скъсват да хвалят Бенот Сокал за изключителната история на играта и нейната перфектна реализация в момент, когато куестовете като цяло са в процес на западане. И тази игра печели много международни награди и продължението е само въпрос на време...

CLUB INFERNO

изрежи талона,
ела в клуб ИНФЕРНО,
вземи своята
клубна карта,
играй с 10% намаление!
София, Младост 1, Пазара
Търговски комплекс "РЕЯ", тел. 974 38 91



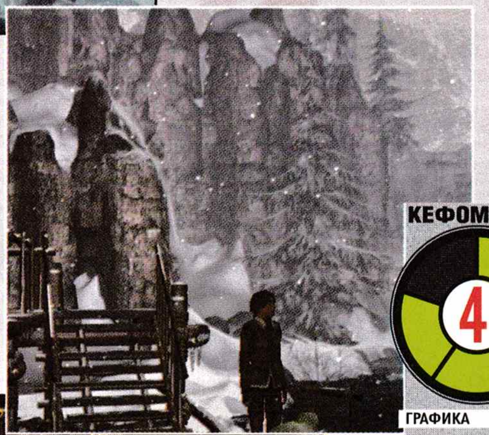
Играта предлага приказни зимни гледки.

те хора не биха били истински герои, ако не се бореха и с най-заплетените ситуации. Добрата новина в случая е, че авторите на играта не са допуснали няколко от пагубните за всеки куест дизайнерски грешки. Първата приятна изненада идва от интерфейса, който е изключително удобен и прегледен. Кейт (единственият персонаж, който реално управлявате) си има инвентар и мобилен телефон. По последния можете от време на време да се обаждате на най-различни хора, като не става много ясно как на Северния полюс има обхват, но това не е чак толкова важно. За всички останали действия се използва мишката, като показалецът променя своя вид когато мине през интерактивно място на екрана. Втората добра новина е свързана със загадките. Аз лично по едно време бях намразил всякакви куестове заради малоумни загадки, които няма как да бъдат решени по пътя на здравата логика и човек трябва или да се консултира с някое решение на играта или да пробва до умопомрачение и най-извратените възможности, за да налучка верния път. В Syberia 2 такива неща няма! Поне докъдето стигнах по време на теста нещата бяха повече от логични, при това без да стават твърде елементарни. Решението в повечето случаи е свързано с това да говорите с всички и за всичко и да слушате внимателно какво ви се казва. Самите разговори се провеждат по изпитаната рецепта на multiple choice. За съжаление тук нещата са малко прекалено опростени, защото така или иначе трябва да изчерпите всички теми за разговор със съответния персонаж, а възможност да се забатачите, ако подхвърлите грешна реплика, на практика няма. Това редуцира разговорките до кликане и слушане, но явно

дизайнерите са решили да не правят играта прекалено трудна

Акцентът така или иначе е повече върху добре пипнатия сюжет, към който освен това има и десетки филмчета с почти Blizzard-ско качество. Самата визия на играта също е на ниво. Syberia 2 предлага интересна смесица между 2D-декори и 3D-графика, която определено изглежда повече от добре, а освен това и не товари особено много системата. На практика това значи, че няма да имате нужда от никакъв кой знае какъв хардуер, за да можете да се насладите в пълна степен на приключенията на Кейт Уокър, Ханс и Оскар. Също добри думи могат да се кажат и за звуковото оформление на играта. Музиката е изключително приятна и подчертава добре ситуациите, а стотиците диалози са озвучени от професионални актьори.

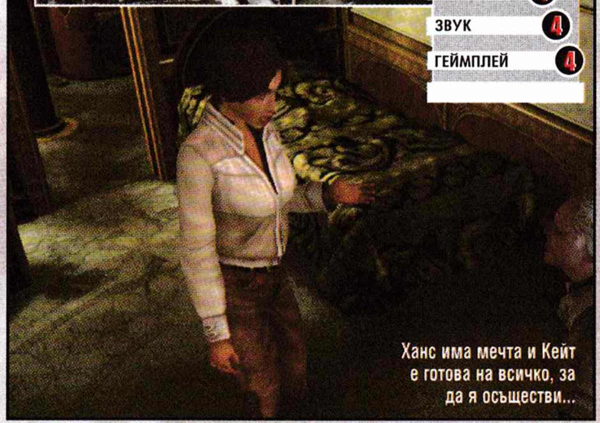
Syberia 2 е едно от задължителните заглавия за любителите на куестове. Играта е пипната във всяко едно отношение и единствената по-сериозна забележка е, че загадките понякога са прекалено лесни. Това обаче се преживява лесно, защото играта има много атмосфера и ще ви накара за няколко часа да се потопите във фантастичния свят на мистериозния остров Сибир, който има какво да предложи и на най-взискателните.



КЕФОМЕТЪР

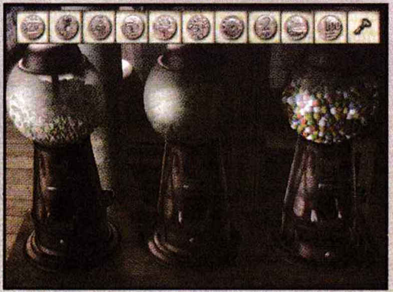
4

ГРАФИКА	4
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	4



Ханс има мечта и Кейт е готова на всичко, за да я осъществи...

В джоба на Кейт има дори... български левчета (третата монета от дясно).



1200

Цветни картинки за твоя цветен телефон

Изпрати SMS на 1200 с кода на картинката и ще получиш обратен SMS с парола.
През телефона си отиди на wap.hicomm.bg и въведи паролата.

PCBNSC PCFKUC PCQBWC PCQQWC PCXDZC PCMZHC PCEBCC PCTEAC

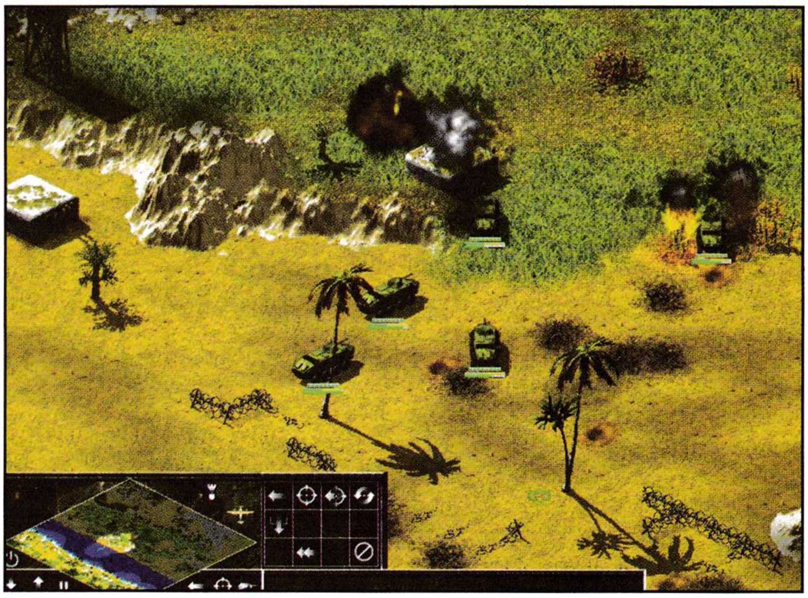
PCVEJC PCNQRC PCHQFC PCNUUC PCBKHC PCGFWC PCPHQC PCASFC

Организатор PC Club. Цена за SMS към 1200 - 2 лв. без ДДС.

COLD WAR CONFLICTS

или по-скоро нещо като продължение на Sudden Strike 2

■ Red Ice/GMX Media ■ www.cwc-game.com
■ P 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ RTS ■ 1 CD



Чудя се докога ли производителите на игри ще ни претоплят и сервират все едни и същи манджи?

Иван Поборников
goodevil@mail.bg

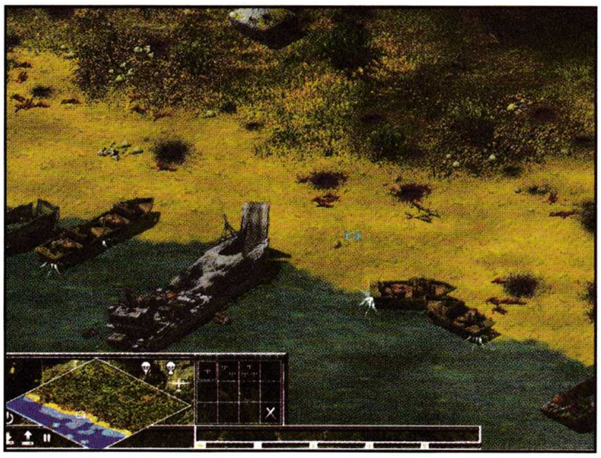
Първото нещо, което трябва да се каже за играта, е, че е ползван същият графичен модел, с който преди доста време се захранваха първите две части на Sudden Strike. Да, точно така – абсолютно същата изометрична 2D-графика, същият интерфейс и същите малки войничета, тичащи из грозноватите карти. Просто е излишно да споменавам, че в началото на 2004 г. такава графика изглежда архаично и определено не е радост за окото. Грешите, ако си мислите, че играта е дело на Fireglow, които на времето успяха да ни зарадват с прекрасните две части на Sudden Strike. Точно тук е и второто нещо, което трябва да се спомена за Cold War Conflicts, и то е, че играта е правена от неособено известните Red Ice. Кой знае, може пък на програмистите от Fireglow наистина да е останала някаква съвест и поне малко достойнство, които да са им попречили да направят такова нещо като Cold War Conflicts. Все пак трябва да признаем, че това щеше да бъде доста добър начин, чрез който да се поиздоят още малко зелени доларчета от верните фенове. Явно не така обаче мислят хората от Red Ice. Това, което те са сътворили, прилича по-скоро на експанжън за Sudden Strike, отколкото на съвсем нова игра. Просто май мързелът у тия хорица си е казал тежката дума, защото на практика тяхното творение не представлява абсолютно нищо ново. С помощта на Sudden Strike енджина са измайсторили набързо няколко мисии, опаковали са ги добре в лъскава кутия и воалà – новата игра е готова. Нека обаче видим по-подробно за какво всъщност става дума.

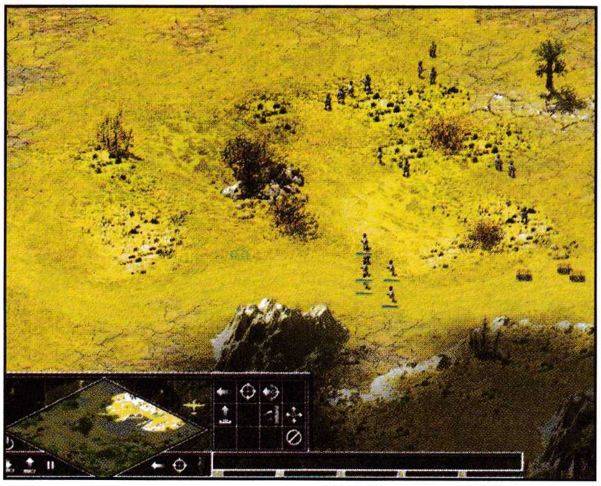
Събитията в Cold War Conflicts обхващат историческия период от 1950 г. до 1973 г. и по-конкретно някои от разигралите се военни действия по време на Студената война. Очакват ви около 37 мисии, разделени в 4 кампании: САЩ, Египет, Израел и Южна Корея. Освен тях в играта ще срещнете и войските на още 4 държави, които също са били замесени в някои от разигралите се конфликти. Това са СССР, Китай, Сирия, и Великобритания. Самите мисии с нищо не изненадват тези от вас, които вече са се сблъсквали с някоя от двете части на Sudden Strike. Просто преди всяка мисия ви се предоставят определен брой войници и военна техника (танкове, камиони, оръдия, самолети и др. подобни), с които вие ще трябва да доведете възложените ви задачи до успешния им край. Необходима ви е и бърза стратегическа мисъл, подходяща тактика и най-вече добра организация и контрол на вашата армия по време на бойните сражения. Казано накратко, в Cold War Conflicts няма да намерите нищо кой знае какво ново, което да успее по някакъв начин да ви впечатли и изненада. Играта има опция и за multiplayer.

Вече казаното по-горе е достатъчно за всеки един от вас сам да си прецени как точно да подходи спрямо Cold War Conflicts. Самата игра не е лоша. Просто появата ѝ някак си не се вписва на фона на днешните стандарти. Според мен, ако на времето беше пусната като разширение за Sudden Strike 2, щеше да има по-различна съдба. И то поради факта, че все повече нарастват критериите, по които една игра може да се определи като наистина добра и актуална за времето си. Въпреки това обаче Cold War Conflicts определено може и да се хареса на зажадналите за битки и сражения истински фенове на Sudden Strike.

КЕФОМЕТЪР
2

ГРАФИКА	2
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	2





Crystal Key 2 The Far Realm

Поредният безличен куест, идващ от The Adventure Company

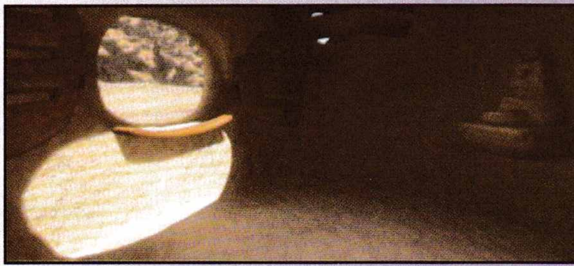
■ The Adventure Company / Earthlight / Kheops ■ http://www.adventurecompanygames.com/
■ Pentium 600, 64 MB RAM, 32 MB 3D Video, 1.4 GB HDD ■ куест ■ 2 CD

Наследниците на Cryo – новоизлюпените The Adventure Company, явно са си поставили за цел да издават по един посредствен куест всеки месец. Техните скорошни игри (Jack the Ripper, Mysterious Journey 2) не могат да бъдат наречени боклуци, но в никакъв случай нямат и кой знае какви завидни добродетели. Новата Crystal Key 2 не е изключение от това правило... В такава фирмена политика принципно няма нищо нередно, но кой знае защо ми се струва, че The Adventure Company няма да просъществува на пазара твърде дълго...

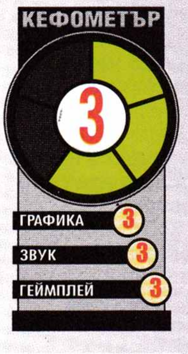
Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Crystal Key 2 е куест в поглед от първо лице и прилича доста на предишните заглавия на фирмата. Предполагам някога е излизала и първа част, но поне на мен тя не ми е позната, което впрочем не е фатално, тъй като историята на втората е съвсем самостоятелна и няма почти никакви препратки към първия епизод. Действието се развива в далечното бъдеще, а жанрът е фантастика. Протагонистът Кал е израснал на планетата Евани, която след последната война, макар и спечелена от хората, е изпаднала в необясним упадък и апатия – сякаш повечето от тях съвсем са загубили желанието си да живеят и дори да общуват един с друг. Семейството на нашия герой е едно от малкото изключения – те цял живот са се опитвали да разбулят загадката около тази странна рецесия, но безуспешно. В един съдбовен ден Кал установява, че майка му и баща му са изчезнали безследно. Когато излиза да ги търси, непознато момиче го заговаря по име, но почти веднага е задържано от двама бронирани войници и е отведено през телепортационен портал. Кал тръгва по следите на тайнствената непозната и така започва неговото пътешествие...

Могат да се открият някои повърхностни прилики на играта с клонингите на MYST, но тя все пак се различава от повечето от тях – не е наблегнато само на логическите загадки, сюжетът е на доста по-централно място, светът не е безжизнен и застинал, освен това често ще разговаряте с неигрови персонажи (макар и диалозите да са съвсем неинтерактивни)... Много от загадките са свързани с правилното използване на предметите от инвентара, което приближава Crystal Key 2 до класическите куестове. Трудността поне в началото е доста ниска и се напредва съвсем леко, но тъй като не съм изиграл играта до края, не мога да ви кажа дали нататък нещата се променят.



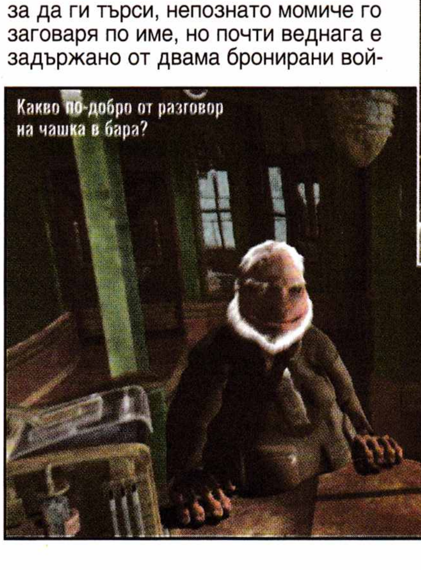
За жалост тази къщурка не се намира на Татуин, така че не се надявайте пясъчните хора да сложат край на мъките ви.



Ако гледаме обективно, **Crystal Key 2 няма кой знае какви значителни слабости, както няма и явни положителни страни** – графиката не е кой знае колко красива, но не е и грозна, музиката няма да ви впечатли, но поне не пречи, историята няма да ви увлече, но поне не е изтъкана от клишета, геймплеят не е гениален, но не е и отвратителен... Точно в това е най-големият проблем на това заглавие – в него като че ли няма нито един елемент, който да ви впечатли и запали да играете. Не само, че няма нищо ново и невиждано, но няма дори нещо старо и познато, което да е реализирано достатъчно добре. С една дума: скука!

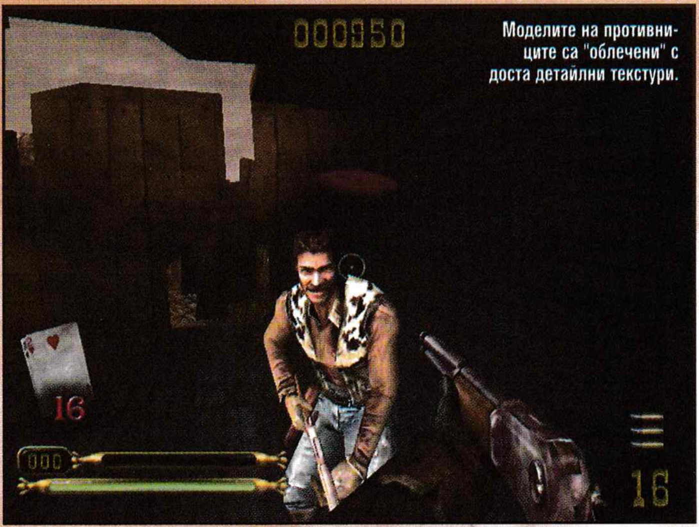
По същата тази причина не мога да ви препоръчам искрено играта, но все пак, ако желаете, я пробвайте на ваш собствен риск. Куестове напоследък излизат малко, няма причина да подминавате Crystal Key 2, ако харесвате този класически жанр. Вероятно ще я зарежете като мен само след няколко часа, но може би пък ще видите в нея нещо хубаво, което аз не съм открил, и то ще ви запали да я завършите. Във всеки случай и по-лоши куестове са излизали, при това неведнъж!

Изглед от космодрума.



Какво по-добро от разговор на чашка в бара?

Това несъмнено е най-скучната бордова игра, която съм виждал!



Моделите на противниците са "облечени" с доста детайлни текстури.

001005
2
000
6

DEAD MAN'S HAND

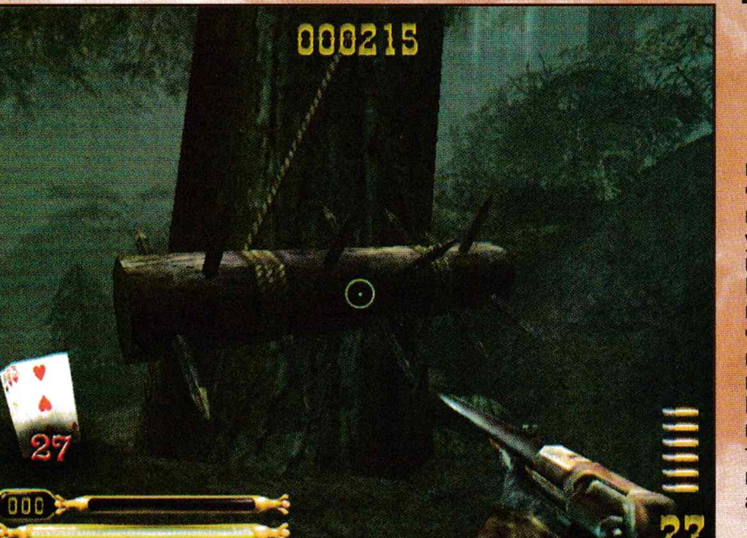
Уиски, олово и покер

■ Human Head Studios/Atari ■ www.dmhgame.com
■ P 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video, 2GB HDD
■ FPS ■ 2 CDs

Романите за Дивия запад са съществена част от литературния ми опит като дете. Още тогава от произведенията на писатели като Карл Май започна интересът ми към уестърн-жанра като цяло, независимо дали става въпрос за филми, книги, или както в настоящия случай – компютърни игри, и до ден-днешен продължавам да се радвам неистово на всяко ново произведение, имащо дори далечна връзка с каубойско-индианската тематика. За съжаление ефектите от застоя, обхванал уестърна като кино– и литературен жанр, могат да се наблюдават и при компютърните игри. Последната сериозна каубойска игра като че ли си остана пуснатият от LucasArts през 1997а Outlaws, който обаче тогава така и не беше приет подобаващо от масовата публика. Ето че сега обаче на пазара се появи нова разработка в тази насока, носеща името Dead Man's Hand, която като че ли е способна да възроди (поне за кратко) интереса към уестърните.

000120
100
000
28

Карабината е точна и на големи разстояния.



Интерактивните елементи в нивата включват и смъртоносни капани като този.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

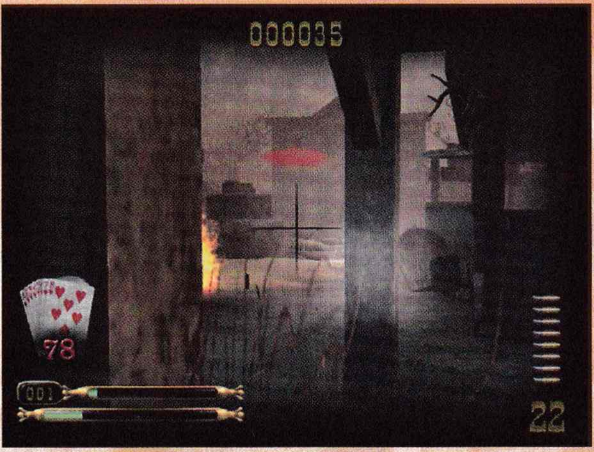
Защо казвам за кратко ли? Ами, първо, Dead Man's Hand се минава наистина бързо – почти на един дъх. Игровото време е 6-7 часа в най-добрия случай, и краят идва точно когато човек вече се е увлякъл в обстановката. Второ, никой няма да запомни Dead Man's Hand като хитово заглавие, поради прекалената му опростеност, граничеща донякъде с непретенциозност. Неприятно ми е да го кажа, но въпреки свежия си игрови свят, DMH не блести с особено оригинална история. За развитието на сюжета в екшън игра с уестърн тематика няма кой знае колко различни варианти, и разработчиците от Human Head Studios са решили да заложат на изпитаната тактика с търсещия отмъщение главен герои. В случая става въпрос за El Tejon – бивш член на бандата The Nine, който иска да си го върне тъпкано на останалите за опита им да го убият. Предполагам не е нужно да ви казвам колко е изтъркан

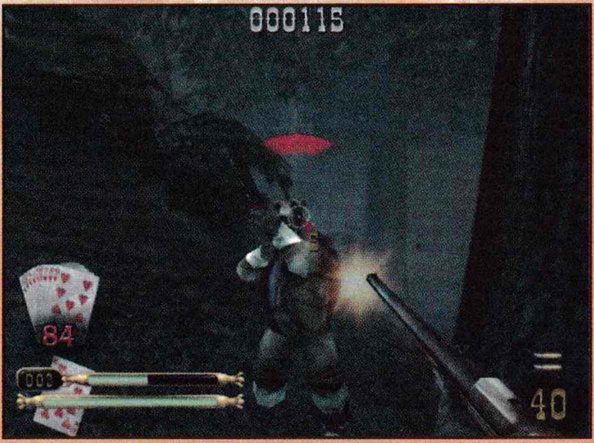
образът на самотния отмъстител,

но пък поне на външен вид главният герой не прилича на Клинт Ийстуд. Наличието на осем останали членове на бандата, които кой знае защо са се разпръснали на цялата територия на САЩ, предполага съвсем праволинейно развитие на събитията в мисиите – целта ви, играейки ролята на El Tejon, ще бъде да се доберете до всеки един от тях и да му видите сметката собственоръчно. Това подрежда събитията в следната проста последователност – мотаете се из нивата без ясна цел и посока, избивате враговете наред, и когато стигнете някой от босовете (каквито сѐ явяват членовете на бандата), се стреляте и гоните известно време, след което един от двама ви умира. Нуждата от инициативност и изобретателност на играча е сведена до толкова ниско ниво, че

на моменти играта придобива характер едва ли не на shoot-em-up

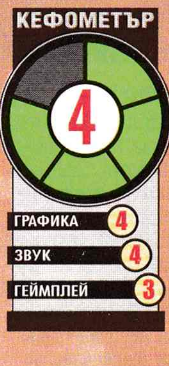
заглавие. Освен от крайно опростената и линейна история заформящата се препратка към аркадните игри се допълва и от някои моменти от геймплея. Например за всеки успешен изстрел се присъждат точки, които се издигат над улучената цел и се натрупват към общ за нивото брой. Този брой е само за статистиката, и няма някакво практическо значение, тъй като едва ли някой ще тръгне да преиграва нивата за да си подобрява рекордите (макар че очевидно именно това е била идеята). По-важно е, че при точна стрелба се натрупва "умение" за боравене с оръжието, което позволява да се използва и алтернативния режим на стрелба. Огнестрелните оръжия в DMH са точно девет на брой, разделени на три групи – пистолети, карабини, и пушки. Освен тях можете да сеете смърт и разрушение с респектиращо голям нож, шашки динамит и запалителни бомби. Боравенето с оръжията е приятно, като по-голямата част от тях си имат своите предимства за отделните ситуации, в резултат на което





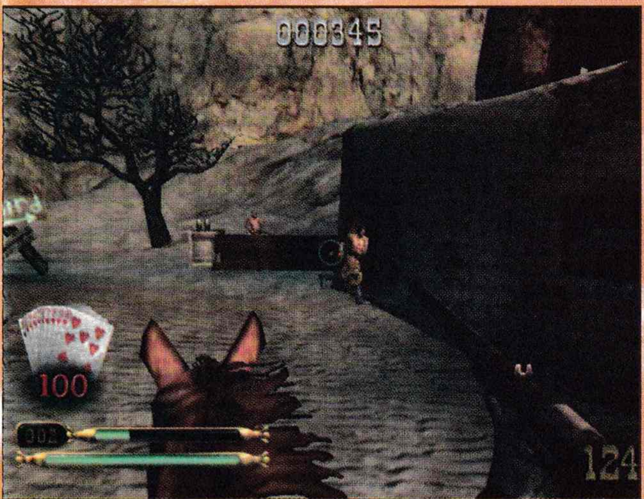
липсва синдромът на доминиращото оръжие,

който е основен проблем на една не малка част от 1st person shooter-ите. Алтернативният режим на стрелба при голяма част от оръжията предоставя на играча напълно нови и често пъти важни възможности – например карабините имат възможността за лек zoom за целене на по-далечните мишени, а пък с револвера може да се стреля с бърз темп на стрелба чрез ръчно изтегляне на ударника (типично каубойски похват). На стрелковите ви умения враговете в играта могат да се противопоставят единствено с числеността си и понякога изненадващите решения на левъл-дизайнерите за местонахождението им – изкуственият интелект прилага само най-основни бойни тактики и разчита най-вече на добрия усет на създателите на играта при повсеместното скриптиране на събитията, което се наблюдава из нивата. Самите нива са направени с доста усет, и освен приятни гледки предлагат и някои интересни хрумвания. Такова например е нивото, в което



трябва да водите престрелки с противниците си от гърба на препускащ кон

Дори и само куриозната гледка на развяващата се пред мерника ви грива прави това ниво едно от най-забавните в играта.



"Конното" ниво е едно от най-забавните неща в играта.

Когато по-горе споменавах отчитането на точки за успешни попадения, не ставаше въпрос единствено за противниците. Из нивата на много места са разпръснати (или по-скоро нарочно подредени и поставени на дадено място) стъклени бутилки, тикви, кашони и всевъзможни други обекти, които можете да чупите и разхвърляте на воля. Особено интересни са щедро разпилените бурета с барут, които създават предпоставка за прилагането на оригинални бойни тактики от типа на това да изтъркаляш бурето надолу по склона към причакващите те противници, след което да се покажеш само за миг иззад прикритието си и да го взривиш с изстрел. Въобще,

физическият енджин на играта позволява големи волности с наличния из нивата инвентар,

който никак не е малко от количествена гледна точка. Това включва дори и телата на противниците, които освен, че могат да се размятат насам-натам с изстрели със същата лекота, с която могат да се подритват и кашоните, са разделени и на мега-подробни зони за попадение. В резултат на това понякога вместо смъртоносен хедшот прицелването в главата може да доведе и до това на набелязаната жертва просто да ѝ отхвърчи шапката (за което също се дават точки, между другото :). Всичките тези благинки са реализирани на базата на Unreal Tournament енджина, който освен че показва нелоша графика, позволява и на хората с малко по-ретро машини да се насладят на играта без да жертват визуалното качество в името на производителността.

Това, което най-много си струва да се отбележи по повод играта обаче, е

великолепното музикално оформление

Основният мотив на Dead Man's Hand, въртящ се в главното меню на играта, е рядко добър, а всички останали in-game мелодии пасват чудесно на съответната обстановка – независимо дали действието се развива в запустяло градче с прашни улици, изоставена мина, гора в Скалистите планини или древно индианско селище, можете да бъдете сигурни, че фоновата музика ще ви потапя още повече в атмосферата на играта. Гласовото озвучаване на героите в играта също е на перфектно ниво, като единствено леко тъповатите на моменти реплики развалят общото впечатление. Звуците от оръжията като че ли биха могли да се възползват от малко повече мощ и дълбочина на баса, но определено не дразнят с изкуствено звучене. За почитателите на каубойските двубои в мрежа е предвиден и мултиплейър режим с всички стандартни режими на игра, но ако имаше малко повече карти, би било доста по-добре, шестте налични са просто отбиване на номера. Любопитен бонус в сингълплейър режима е възможността преди всяко ниво да поиграете на покер и ако ви провърви – да получите допълнителни муниции за конкретното ниво.

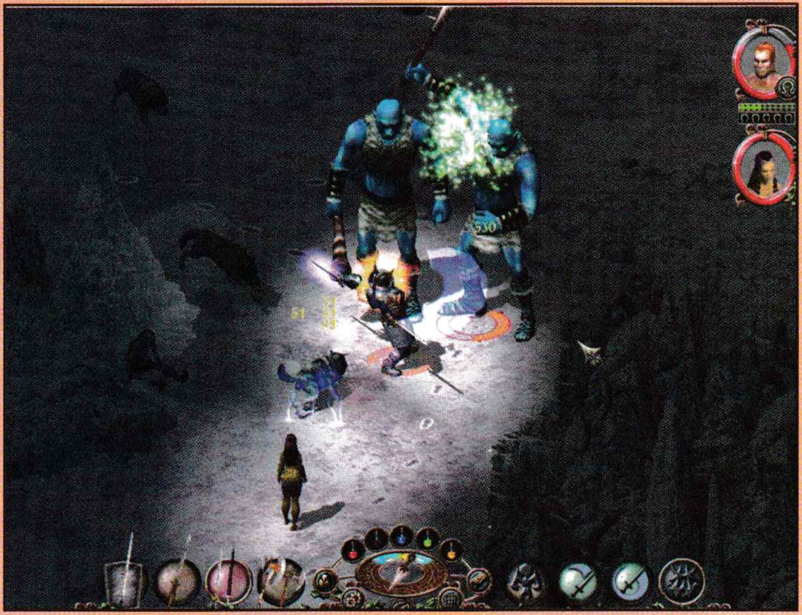
Като цяло Dead Man's Hand може да послужи за учудващо приятно разтоварване от останалите 3D-екшъни, като предлага оригинален игрови свят, неангажиращ геймплей, и чудесно музикално озвучаване.

SACRED

Новото и подобрено Diablo?

■ Ascaron Entertainment ■ http://www.sacred-game.com/ ■ Pentium 800, 256 MB RAM, 16 MB 3D Video, 2 GB HDD ■ екшън RPG ■ 2 CDs

Когато видите за пръв път тази игра, просто няма как да не направите асоциация с мегахита на Blizzard – Diablo. Едва ли някой от екипа на немската компания Ascaron Entertainment отрича, че те са заимствали доста от безспорния еталон в жанра на екшън-ориентираните РПГ, но тъй като те са успели да добавят и много неща от себе си, няма как да ги обвиним в бездарно плагиатстване. Макар и на повърхността Sacred да прилича на Diablo, стига само да я заиграете, за да установите, че тя е в същото време и много, много различна...



▲ Вие двамата сигурно сте близнаци...

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Древно зло, събудено по случайност от некадърен некромант, се надига в магическото кралство Анкария. Предстои катаклизъм, който ще се превърне в най-голямото изпитание, през което този свят е преминал. Срещу злите сили трябва да се изправи могъщ герой, така че мирът и справедливостта отново да възтържествуват...

КЕФОМЕТЪР

4

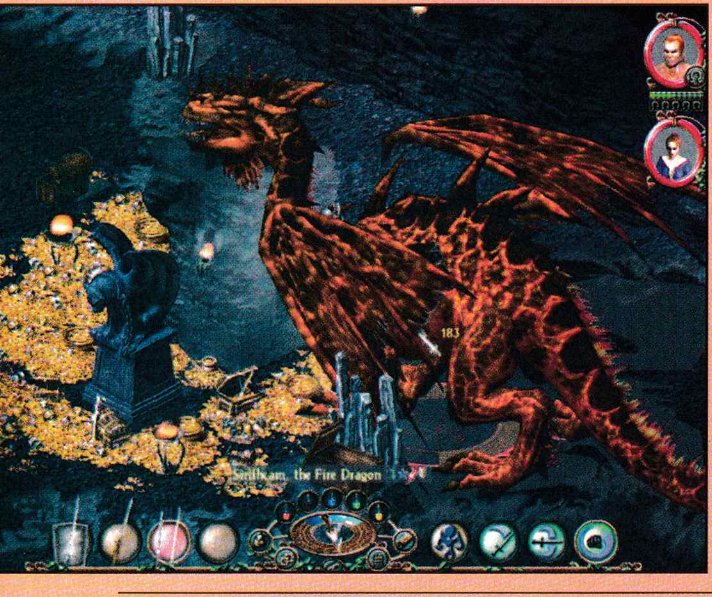
ГРАФИКА	4
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	4

Дрън-дрън-дрън – звучи ли ви познато?

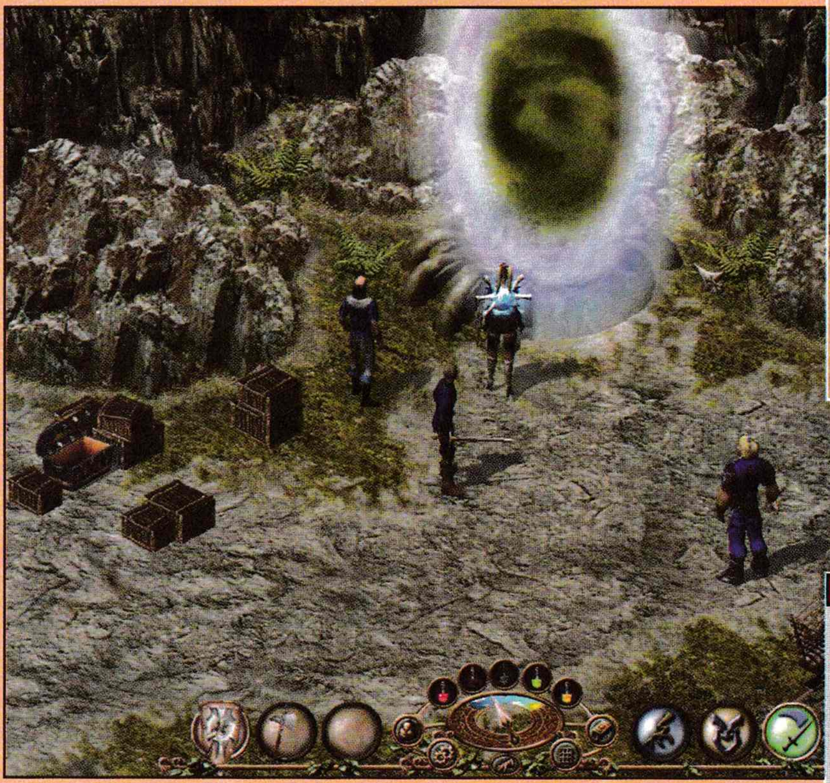
За съжаление, точно историята не е най-силната страна на тази игра. Няма да видите абсолютно нищо, което да се отклонява значително от до болка познатите стереотипи на жанра "фентъзи", липсват и персонажи с дълбок и запомнящ се характер, които биха внесли свежа нотка в блудкавия сюжет. Вярно, това е екшън-ориентирана ролева игра и едва ли от нея се очаква кой знае колко завладяваща история, но онези от вас, които помнят зашеметяващите филмчета и легендата, залегнала в основата на повествованието на Diablo II, сигурно ще разберат защо бях леко разочарован в това отношение от Sacred.

От друга страна, по отношение на геймплея играта убедително обира овациите и вярвам, че тя ще се окаже най-добрата екшън-ролева игра за този сезон, а защо не и за годината... Предвидени са цели шестима различни игрови герои. Полуцивилизованият Гладиатор безспорно изглежда най-войнствено и залага преди всичко на грубата сила. С него контрастира елегантната Дървесна Елфа, която предпочита да отстранява противниците си от разстояние с лък и да се предпазва от тях със защитна магия. Името на Бойния Магьосник го описва перфектно – той е специалист в стихийните магии и приложенията им в битка. Мрачният Тъмен Елф е представител на древен, покварен клон на елфическата раса и се специализира в боя с нестандартни, често отровни, оръжия и невъоръжените атаки. Последните две алтернативи са доста екзотични и съм съвсем сигурен, че ще станат много популярни – приличната на войнствен ангел и озарена с божествени сили Серафима и Вампирката, чиято кръвожадна натура се изявява най-ефективно през нощта. Дори тези кратки описания би трябвало да са достатъчни, за да ви убедят, че геймплеят с всеки един персонаж е уникален – различават се както базовите им характеристики, така и стилът на водене на битка, а също специалните атаки и магиите. При развитие на героя в игра, допълнително ще го персонализирате, повишавайки атрибутите и уменията му (яздене, бой с две оръжия, париране и т.н.), така че съвсем скоро примерно вашата Вампирка от 10-то ниво ще е съвсем различна от всяка друга Вампирка на подобно ниво. Голяма част от класовете предмети са предназначени за точно определен

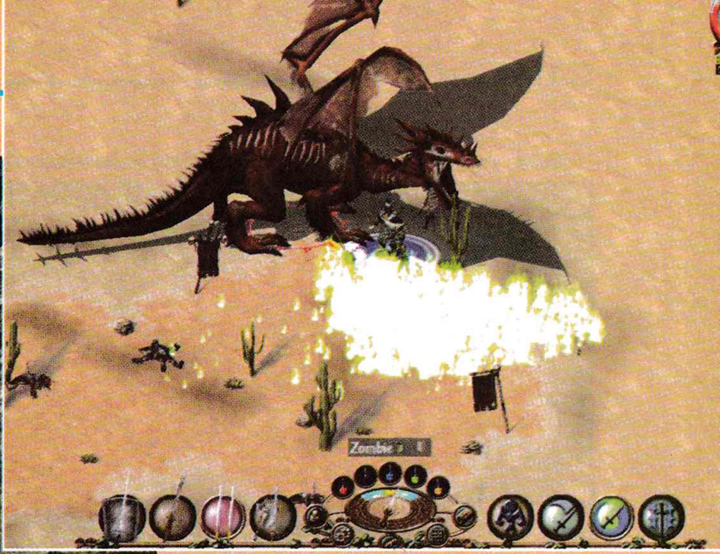
▼ А този страховит гущер си има дори съкровище.



▲ Пустините са един от 16-те различни района, които съставят цялостната игрова карта.



Порталите като този спестяват дълги пътувания.



Млад, грозен, бълващ зелен пламък дракон, иска да се запознае с изящен магически меч с цел смърт...

клас – например Серафимата може да се екипира със стилизирани... криле! Вярно, те не й дават възможността да лети, но подобряват бронята й, а предлагат и допълнителни облаги, да не говорим, че изглеждат много готино. Нещо повече – макар че цялостната история е една и съща, при изиграването й с всеки един от героите в нея ще забележите много различни детайли – дори стартовата локация и първоначалната задача са уникални, появяват се и съвсем нови странични куестове. Това ще ви даде добър повод да преиграете играта повече от един път и да не скучаете всеки следващ път!

Един от най-големите плюсове на Sacred, който лесно би могъл да бъде пренебрегнат, е

глобалната игрова карта

Цялата територия на Анкария е представена чрез една наистина колосална карта, която героят ви може да обикаля съвсем свободно. В нея има гори, пустини, планини, блата и т.н. – общо цели 16 различни региона, които плавно преминават един в друг и са изпъстрени с градове, селца, манастири, гладиаторски арени, пътища, кръчми, странноприемници и т.н. Не само че практически няма никакво зареждане по време на игра, а и чувството за свобода е неповторимо – може да обикаляте безпроблемно от самото начало поне в 70-80% от териториите и изобщо да не се занимавате с "главния куест". Сравнете това с едва ли не клаустрофобичните и съвсем нереалистични карти-кутийки, на които е разделен светът на Diablo! Вярно, там картите се генерираха на случаен принцип, което само по себе си бе сериозен плюс, но поне на мен вариантът, реализиран в Sacred, ми допада повече. За да не се загубите в огромния свят Анкария, можете да използвате компаса в долната част на екрана и изключително удобната мини-карта – на нея са отбелязани населените места, магазините, всякакви други "услуги" – ковачници, конюшни, а и локациите на възложените ви задачи. Тук е мястото да спомена, че в играта има вградени около 200 странични, незадължителни "куеста", вариращи в стандартните рамки от "иди там и убий чудовището" до "придружи мен и спътниците ми до този и този град". Всяка изпълнена задача от този сорт ви носи някаква награда, а тук-таме ще попаднете на най-различни оригинални изненади, които допълнително ще ви мотивират да изследвате игровия свят...

Имате известен контрол над развитието на базовите атрибути и уменията си при повишаване на ниво, но не и над специалните атаки и магиите, които изискват да намерите и използвате определен предмет, за да се активират или повишат с една степен. Такъв род предмети все пак могат да бъдат закупени, така че с достатъчно търсене по магазините със сигурност ще успеете да повишите любимата си атака. Серия от

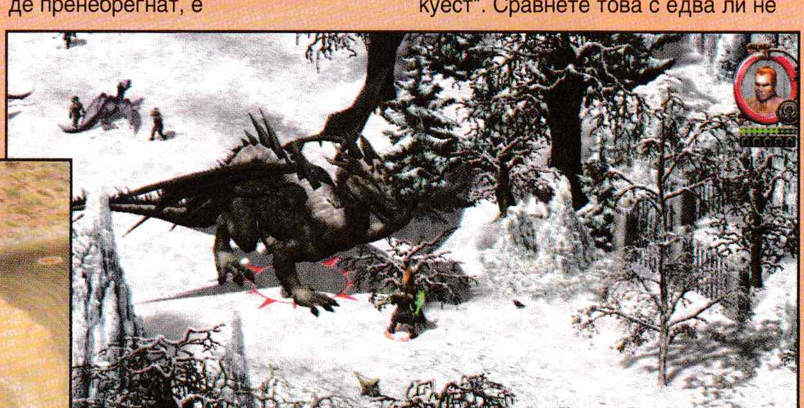
+ **–**

Плюсове:

- Цялата игра се развива на една огромна карта, няма зареждания от диска.
- 6 уникални герои, историята е различна за всеки от тях.
- Близо 200 странични куеста
- Възможност за езда и бой от гърба на кон
- Приятна за окото графика
- Интуитивен и удобен интерфейс
- Цикъл на ден и нощ, климатични ефекти
- Дълга солова кампания
- Интересен мултиплей

Минуси:

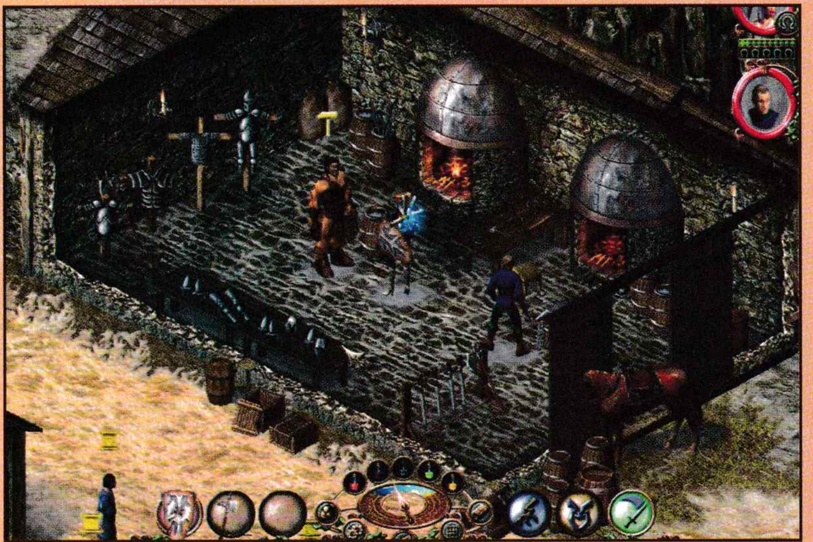
- Доста скучна фабула
- В първата версия има значително количество бъгове
- Описанията на предметите често са объркващи
- Не създава своя неповторима атмосфера, както например Diablo

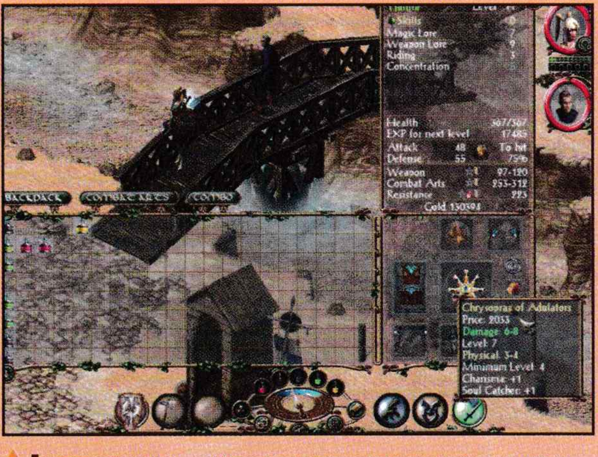


Когато ги гледаш отдалеч, драконите изглеждат почти симпатични...

След ролята си във "Властелина", Корубана търси нови преживявания.

Ковачът значително може да подобри характеристиките на модифицируемите предмети.





Екипирането на героя с подходящите предмети е основен елемент от играта също като в Diablo.

специални атаки може срещу определена цена да бъде "записана" като особено разрушително комбо и да се използва директно, което често ви дава голямо предимство в битка.

Какво е Дон Кихот без неговия Росинант?

Възможността за яздене на кон и бой от гърба му е друга атрактивна страна на Sacred. Конят ви дава допълнителна защита, по-висока скорост и някои други предимства. Качествата му допълнително могат да се подобрят, ако го оборудвате с хубаво седло. Ако повишавате умението "езда" (ride), съвсем скоро ще можете да яздите по-добри коне и дори да си изградите стил на битка, базиран на това – от гърба на кон винаги може да избягате от противниците или дори да ги стъпчете и така да преминете през защитната им линия. Естествено, боят от кон си има и своите недостатъци – голяма част от специалните атаки и магии са неизползваеми.

Ако конят е вашият Росинант, то бъдете сигурен, че ще си намерите и Санчо Панса – във всеки момент можете да бъдете придружавани от един или няколко спътници, които да ви помагат в битка според силите си.

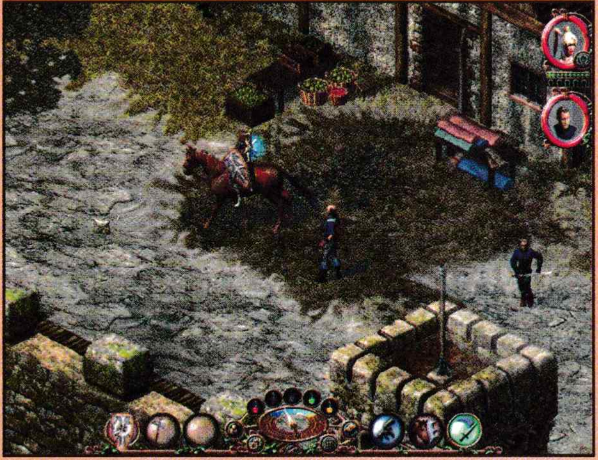
В играта е заложен и доста хумор с геймърски привкус – например една от магиите на Серафимата ви дава древното и могъщо оръжие, наречено БиЕфДжи (сещате ли се откъде бе това съкращение?), а някои от надписите по надгробните плочи и руническите камъни могат съвсем успешно да ви разсмеят.

Графиката на Sacred е превъзходна – комбинирани са двуизмерни и триизмерни елементи в стандартния за Diablo изометричен изглед, само че с камера, която може да бъде приближавана или отдалечавана по ваше желание. Много добро впечатление ми направи анимираната вода, сенките, както и детайлността по отношение на героите и чудовищата – почти всеки предмет, с който се екипирате, променя видимо външния ви вид, нараняванията си личат, а когато целите някой враг със стрели, те си остават забити в кожата му! Дори при максимално приближаване на камерата всичко изглежда доста добре, а някои гадини (например страховитите дракони) в такъв случай запълват почти целия екран.

За радост на всички е предвиден и мултиплей, в който се поддържа както кооперативна игра, така и Hack 'n Slay – режим, в който играчите се изправят един срещу друг.

Доста играчи се оплакаха от разнородни бъгове – както в мрежовата игра, така и в соловата кампания, включително такива, които пречат на успешното завършване. Лично на мен ми се случи важен предмет да не се появи в един от главните куестове, също забелязах много дребни, но въпреки това дразнещи, проблеми, свързани с битката от кон – както когато аз яздех, така и когато противниците ми яздеха, атаките не винаги се получаваха правилно. Вече излезе първият пач, който премахва голяма част от тези проблеми, до няколко месеца да се надяваме, че ще бъдат отстранени и останалите, за да може Sacred наистина да се превърне в онзи блокбъстер, който заслужава да бъде.

Дий, Дорчо! Друго си е да сразяваш злото от гърба на кон! Само да ги нямаше всички тези бъгове...

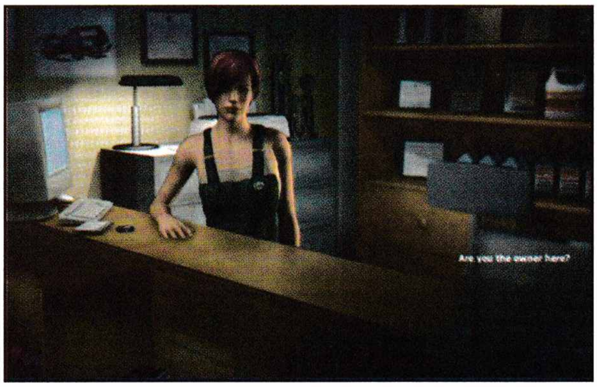


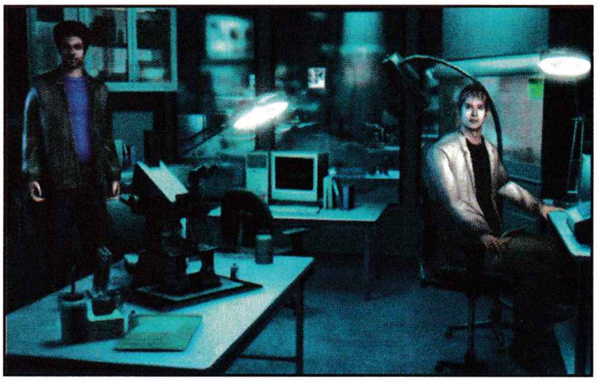
dm
www.daisymm.com
Дигитален Свят
София, ул. "Тинтява" 15 тел.: 02/868 95 51
Търсете в магазините GERMANOS и ТЕХНОПОЛИС
GEMPIX
DM 425 Z
6in1
3X ОПТИЧЕН ZOOM
5.0 MEGAPIXEL
снимки
клипове
уеб камера
mp3 плейър
диктофон
SD/MMC четец

CSI: DARK MOTIVES

Кратко удоволствие за почитателите на сериала

■ 369 Interactive/UbiSoft ■ csidarkmotives.ubi.com
■ P 600 MHz, 256 MB RAM, 16 MB Video
■ Adventure ■ 3 CDs


Are you the owner here?



Всяка истина оставя следи. Това е основният принцип, който трябва да ръководи действията ви на новобранец в екипа от криминалисти на гения Гил Грисъм. Както в първата игра, поемате ролята на безименен следовател, а не на някой от популярните персонажи от "От местопрестъплението". Гил, Катрин, Сара, Ник и Уорик, са само ваши учители и ви помагат косвено да разнищите случаите.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Престъпленията отново са пет и трябва да бъдат разнищени в предварително зададена последователност, което не бива да ви притеснява, ако сте нетърпеливи, тъй като само за пет часа можете да ги изиграете всичките.

Dark Motives е много кратка, а и лесна, затова преди да се охарчите за нея трябва да прецените дали търсите куест, който да ви занимава с дни, или просто развлечение за един следобед. Не се връзвайте на увещанията, че има възможност за настройка на степента на трудност и смисъл от повторно разследване на случаите. Първото действително го има, но не работи (пробвайте, ако не вярвате), за което бихте могли да осъдите маркетинговия отдел на UbiSoft, защото екстрата е изнесена като реклама на кутията. Това с преиграването пък е много условно – вярно е, че така бихте могли да не ползвате помощ от колегите си, съответно да получите по-висока оценка от Грисъм, но като сте видели веднъж кой е убиецът, някак си цялата работа се обезсмисля.

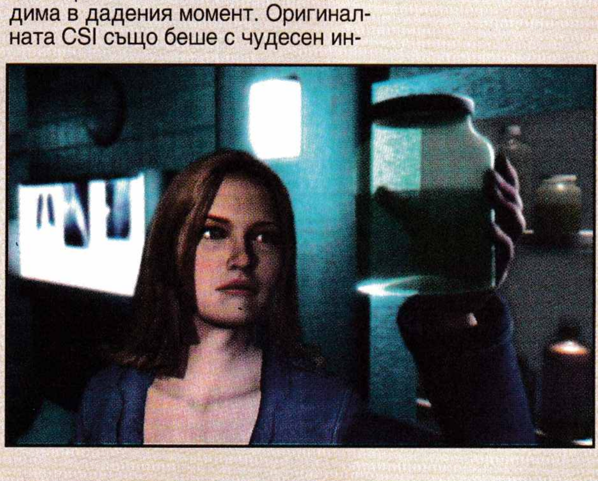
Геймплеят си е същият

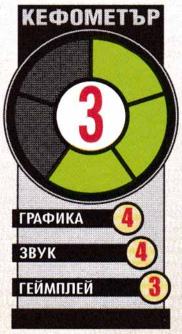
като в предното издание на CSI. Оглеждате местопрестъплението, събирате улики, правите им анализ, а като стигнете до заподозрян, молите полицая Брас да го привика за разпит. Има една разлика с първата серия, която се забелязва, и тя е, че вече предимно сами се потите в лабораторията върху различните отпечатъци, влакна и други такива веществени доказателства. Грег Сандърс, ексцентричният лаборант, си е там, но ви помага само при по-особени предмети, изискващи прецизно химическо изследване. Можете да разчитате на важна информация и от съдебния патолог. Както в сериала, при него гледате възстановки на случилите се престъпления, които са доста кървави и по тази причина Dark Motives е с рейтинг за възрастни. Въпреки че имате повечко работа в лабораторията, това не прави играта по-предизвикателна, защото в същото време е улеснено намирането на уликите.

Трябва да сте слепи, за да не ги видите

Те издайнически изпъкват на фоновете, а и от втория случай нататък вече сте вникнали в логиката на сценаристите и усещате какво се търси.

Инвентарът е подреден перфектно, всяка джаджа за събиране на материали върви с описателно текстче и практически е невъзможно да се объркате коя от тях ви е необходима в дадения момент. Оригиналната CSI също беше с чудесен интерфейс, но тук той вече е още по-прегледен и е най-добре пипнатата част от играта.





Подобрения има и в графично отношение. Ако в първа част беше спорно дали персонажите приличат на първообразите си, то тук място за такива дискусии няма. Гил си е Гил, Катрин си е Катрин и т.н.

Параграфът за звуковото оформление е с добра и лоша вест. Добрата е, че актьорите от сериала отново са записали реплики за играта, а лошата е, че си личи, че за някои от тях това е било

досадно задължение, вписано в договорите

Може да греша, тъй като не бях чувал гласовете им в оригинал, поредицата се излъчва дублирана в България, но със сигурност нямах подобни впечатления от първата игра. Както и да е, оригиналното винаги е най-добро, а може грешката да си е в моя телевизор... Музиката е подобна на тази от филма и пасва за фон на изявите ви на криминалист. Във втората игра по хитовия сериал "От местопрестъплението" този път са вложени повече усилия, обаче това едва ли ще промени факта, че почитателите на сериозните приключения не ще открият предизвикателство в разрешаването на случаите. Изглежда, игрите по сериали се правят, за да им се радват само зрителите на съответните поредици. Не че в това има нещо лошо.

BATTLEFIELD Vietnam™

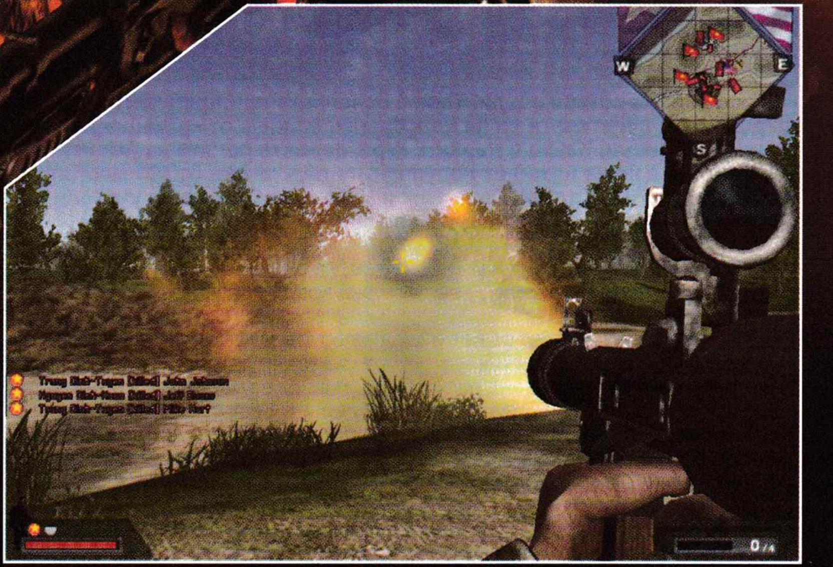
Войната - такава, каквато е

- Digital Illusions / EA Games
- www.eagames.com
- P 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video
- Action ■ 3 CDs

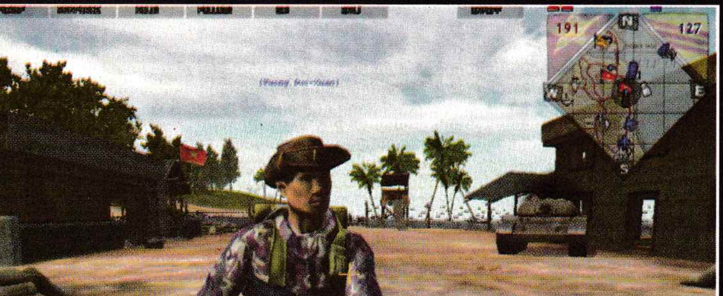
Преди известно време на пазара се появи една игра, която успя без всякакви усилия да се превърне в едно от най-игранитe мултиплейър-ориентирани заглавия в световен мащаб. Учудващото е, че дори и в България успя да заеме достойно място и поне за кратко да отклони вниманието на хората от Counter-Strike, например. Разбира се, става дума за Battlefield 1942, а добрата новина е, че нейният наследник вече е тук и има всички шансове да повтори успеха ѝ.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Надали има някой, който не е наясно с концепцията на BF1942, но все пак ще поясня за какво ставаше дума. В нея играчите участваха активно в редица исторически битки от Втората световна война. Интересното беше, че до голяма степен се копираше концепция, заимствана (поне според мен) от Operation Flashpoint, а именно – че всяко превозно средство на бойното поле можеше да бъде управлявано от всекиго, и то без излишно затормозяване със сложни методи на управление и т.н. Играта беше относително лесна за усвояване от начинаещите, като същевременно предлагаше дълбок тактически геймплей. Като прибавим и факта, че картите бяха големи, а отборите можеха да се състоят от до 32 души – ето ви истински хит.



Стрелба с РПГ.



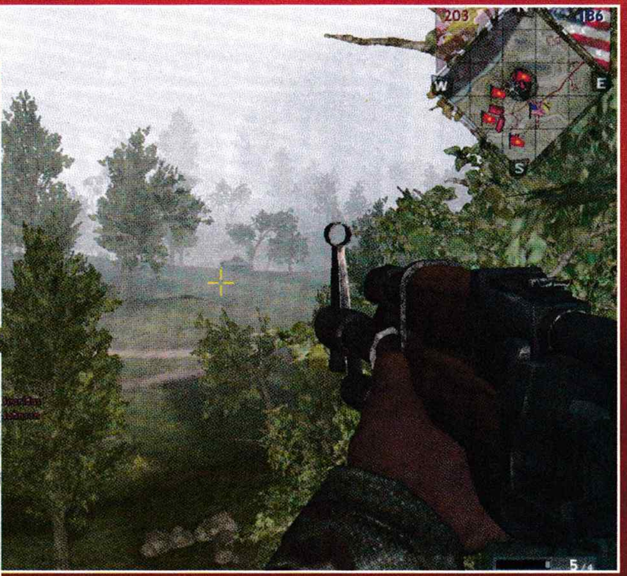
Приятелски картечар.

Battlefield Vietnam дори не се и преструва, че се опитва да промени тази доказано успешна концепция. В общи линии обещанията бяха от типа "още от същото, но по-добро" и това според мен беше съвсем правилно решение. Същевременно има някои дребни промени, тъй като все пак след двата експанжъна за BF1942 беше време за нещо ново.

Както може да се предположи и от заглавието, тук фокусът е изместен от Втората световна война към конфликта във Виетнам. Няма да се впускам в излишни исторически подробности, ще обясня само най-важните факти за него. На първо място, войната се води между Северен и Южен Виетнам. САЩ се включват на страната на Южен Виетнам, а СССР, разбира се, не изпуска възможността да подпомогне неофициално другата страна в конфликта, главно с доставка на оръжие и предоставяне на военни съветници. В края на краищата войната получава огромно внимание в медиите, поради което подкрепата за нея от гражданите на САЩ бързо намалява, а и американците дават доста жертви там. В края на краищата всичко завършва по-скоро с неуспех, главно защото по същество това е нов тип война, за която все още никой не е подготвен.

Основната разлика във военните действия е, че **не съществуват определени военни фронтове, а по-скоро постоянно възникващи локални конфликти** и схватки между малочислени военни отряди, като голямо внимание е отделено върху партизанската война, засадите, саботажите и други неща от този тип, които са нови за тогавашното мислене. В играта това няма как да бъде показано, затова основната идея си остава същата – завземане на определен брой контролни точки по картата и изчерпването на всички "животи" на противниковия отбор.

Една от разликите е липсата на солова кампания. Има режим за игра срещу ботове, като всички карти са налични в самото начало и не е необходимо да ги минавате в опре-



▲ С AKMS срещу танк.

делен ред. Разбира се, ботове има и в мултиплейър режим, макар че за съжаление техният интелект не е претърпял някакви по-сериозни промени и те все още стават единствено за тренировка.

След като вече започнете някаква игра, ще забележите другите подобрения. На първо място – вече можете да промените външния вид на играча си. За всяка военна част са предвидени по два различни вида "тела" и "глави", т.е. възможните комбинации са общо 4. Това уточнение се налага, защо за САЩ/Южен Виетнам се бият US Army, US Marines, US Special Forces и Army Of The Republic Of Vietnam, която американските войници наричат за по-лесно "Арвин". От друга страна, противниците им са North Vietnamese Army и Viet Cong. Няма да можете да избирате за коя военна част да се сражавате, тъй като всяка карта използва вече определена комбинация за двете враждуващи страни, например US Marines срещу Viet Cong. Разликите между различните военни части, освен външния вид на войниците, са и във въоръжението им. Тук се вижда и следващата голяма новост спрямо BF1942 – докато там имаше пет различни класа войници, тук са само четири, но за сметка на това с по два подкласа. Например основният клас за US Army може да избира между два различни комплекта въоръжение – с щурмова пушка M16 или пушка-помпа Mossberg. Фактически общият брой класове е доста голям, но, както става ясно, не всички подкласове са достъпни на всички карти. Например само на картите, където има US Marines или US Special Forces можете да избирате снайперски клас с основно оръжие пушката M40.

Всички оръжия в играта са напълно реални,

макар и с леко неточни на места характеристики с цел по-добър баланс. Ще срещнете AKM, M16, RPD, SKS, M60, Mosin-Nagant 1891/30, Dragunov SVD, пистолетите TT-33 и Colt M1911A1, револвер M19 и т.н.

Иначе в самите класове също са внесени някои новости. Премахнат е изцяло медикът, като реално с аптечки разполагат единствено US Special Forces. От друга страна, баланс определено има и играта от двете враждуващи страни е доста различна. Американците като цяло разполагат с повече груба сила, като според мен техният Support клас определено е един от най-силните в играта. По принцип основното оръжие на този клас е картечницата M60, а освен това могат да избират между гранатомет M79 и ракетомет LAW. Иначе казано – получава се комбинация, еднакво добра срещу бойни машини и пехота. Същевременно еквивалентният им клас от армията на Северен Виетнам получава SA7, което е идеално оръжие за сваляне на самолети и хеликоптери. Като цяло изобилстват "мръсните" номера – капани, мини, caltrops (малки шипове, които нараняват пехотинците) и т.н. Коронният номер на виетнамците е една малко известна функция на engineer класа, а именно – да премества spawn point-овете им на различни места. По този начин (и разбира се, при наличие на добра отборна игра) можете да улесните значително съекипниците си.

Толкова за пехотата, нека поговорим малко и за "истинските" неща в играта – бойните машини, тъй като именно те са основната красота на заглавието. Като цяло американците имат по-мощна техника и огромно превъзходство във въздушния бой, но виетнамските машини са по-лесни за използване и в правилните ръце – почти толкова добри. Например USA има самолет F-4E Phantom, който може да пуска напалм върху вражеските войници, но пък зенитната установка ZSU 57/2 може да му създаде сериозни неприятности. Американците имат и няколко хеликоптера с различно предназначение – транспорт на войници и бойни машини (дори танкове), атака по наземни цели, огнева поддръжка и т.н. Както и в BF1942 и тук в по-голямата част от превозните средства може да влиза повече от един играч. Например в AH-1 хеликоптера стоят двама, като единият управлява машината и стреля с НУРС-овете, докато другият стреля с картечница и самонасочващи се ракети. Новост е, че от някои превозни средства играчите могат да стрелят и със своите собствени оръжия, например джиповете и BTR-60, което допълнително увеличава ефективността им.

Самите карти са изпълнение в по-различен стил от вече познатия ни. Преобладават хълмовете, джунглите, блатата, горите и въобще тук видимостта ви почти винаги е доста ограничена. Поради това ролята на наземната бойна техника е намалена за сметка на пехотата и авиацията. Но това само разнообразява геймплея и внася допълнителна тръпка.

Играта използва графичния енджин на BF1942. Силно модифициран, разбира се. Спокойно може да се каже, че графиката е добра, макар че в сравнение с най-новите енджини чувствително изостава. Все пак текстурите са много добри, водната повърхност е пресъздадена добре, а оръжията и бойните машини са моделирани до най-дребните детайли.

Същевременно звуковото оформление също е на висота. Из менютата ви очаква класически рокендрол, който създава нужната атмосфера. Радио командите, изстрелите и взривовете са отлични и ще ви помогнат да се потопите в играта и да се почувствате като на бойното поле.

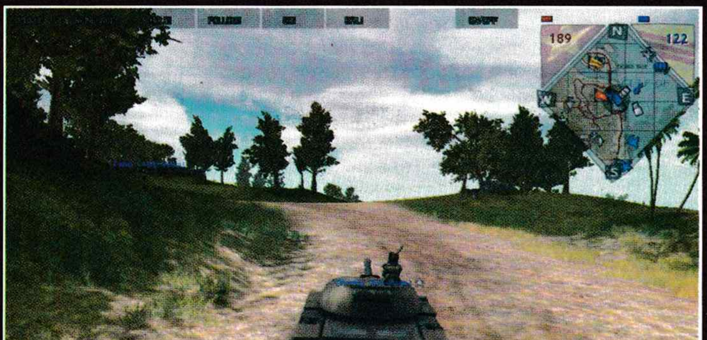
Като цяло големи недостатъци в това заглавие няма. Енджинът е малко тежък и ще ви е нужна добра машина, за да играете съвсем гладко със всички детайли на максимум. Изкуственият интелект е почти отчайващ, но в края на краищата това е мултиплейър-ориентирано заглавие. Според мен Battlefield Vietnam има всички изгледи да повтори успеха на BF1942 и да се превърне в една от най-хитовите игри за годината, особено като се имат предвид и добрите възможности за създаване на модове на неговата база.

КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА 4
ЗВУК 4
ГЕЙМПЛЕЙ 4

▼ Управлението на танковете е същото.



WORLD SOCCER Winning Eleven 7 INTERNATIONAL

Deja vu или плосък маркетингов трик на Konami?

■ Konami ■ www.konami.com ■ P 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ Sports ■ 1 CD

След дълги години на успешна маркетингова политика поредицата FIFA се превърна трайно в един от мега-хитовете на EA Sports. Повечето опити за конкурентни заглавия се провалиха с гръм и трясък. След SEGA и Microsoft дойде ред на Konami да премери сили с лидера...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Сигурен съм, че въпреки навика и изобилието от FIFA-игри, все още има фенове, които желаят да видят футбол, различен от този на EA Sports. И ако за миналата година един от големите въпроси в областта на виртуалния футбол беше дали Pro Evolution Soccer 3 ще бъде смислена конкуренция на FIFA, то за тази отговорът е ясен. И той е твърдо НЕ!

Очакванията за третата за част на Pro Evolution Soccer бяха големи. Спрямо Winning Eleven 7 такива няма. Просто хората от Konami отново ни предлагат миналогодишната си футболна игра, но под друго име. Въпреки упоритите ми усилия не можах да открия каквито и да и било значими разлики между PES 3 и Winning Eleven 7.

По отношение на недостатъците не е направено нищо. За пореден път Konami са решили, че могат да се справят успешно без съответния лиценз от световната футболна федерация. Очевидно те не са разбрали, че освен добрата визия и увлекателния геймплей е нужно в играта да присъстват истинските звезди – тези, заради които милиони фенове следят с трепет телевизионните екрани и пълнят стадионите. Ясно е, че закупуването на лиценз е скъпо удоволствие, но то е абсолютно задължително, в случай, че целта е милионни продажби.

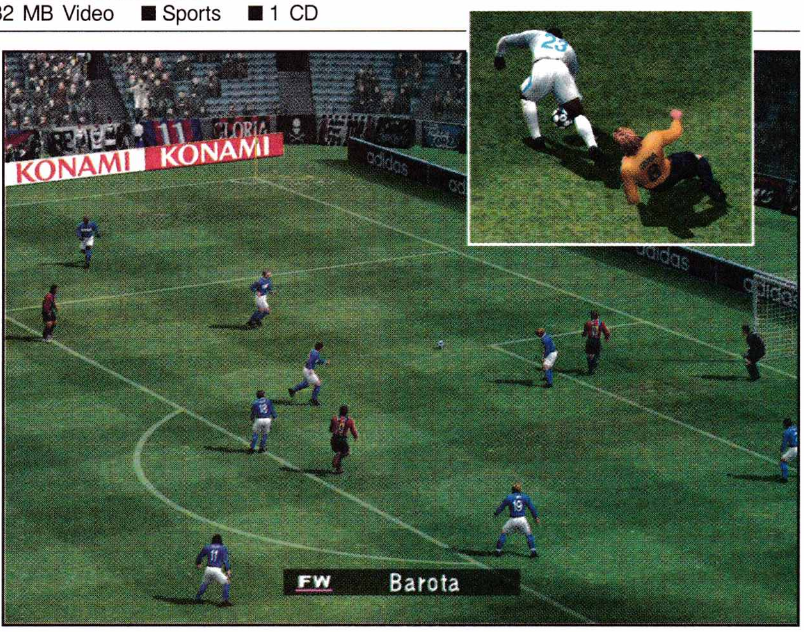
Един от най-дразнещите моменти е запазен стопроцентово. Отново с имената на футболистите се разиграва пълен цирк. Като резултат от това нашите национали се подвизават с познатите от миналогодишното издание имена като Benbatov, Pelokov, Balanov, Ibonkov и други подобни. По отношение на клубовете пък ще се наложи да се сблъскате с истински гатанки. Очевидно хората от Konami са вложили малко познания и голяма доза чувство за хумор при създаването на играта. Примери като тези с прекръстването на Барса и Ливърпул в Cataluna и Merseyside Red има в изобилие и дават доста повод за размисъл. Количеството на национални отбори и клубовете е същото. По отношение на показателите, които определят силата на всеки от тимовете няма забележими промени.

Като графика Winning Eleven 7 не предлага нищо принципно ново. Както при PES 3, така и тук оформлението е на прилично равнище, но по отношение на пресъздаването на виртуалните футболисти има още много да се желае. В някои случаи може да се открие известна прилика с оригиналите, но въпреки опита на авторите да уловят специфичното във външния вид на някои от звездите във футбола, сравнение с последната FIFA трудно може да се направи. Единственият пункт, по който продуктът на Konami се отсрамва в графично отношение, е оформлението на стадионите, които изглеждат като цяло добре.

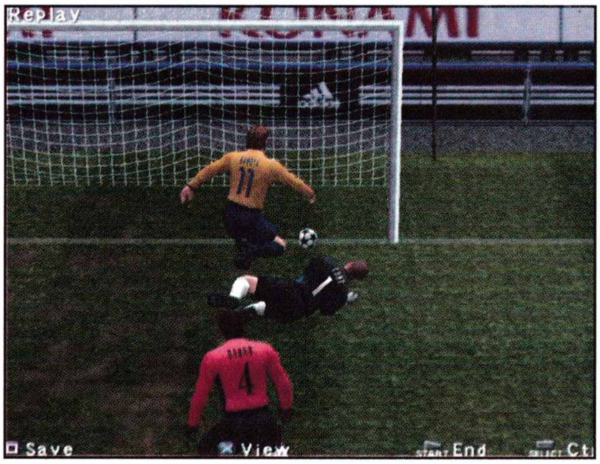
Като евентуална трудност, с която може да се сблъскате, трябва да се отбележат разликите в управлението. Не бива да се забравя, че Winning Eleven 7 е конзолна игра. По тази причина най-добър контрол върху събитията на терена може да се постигне с контролер, наподобяващ този за PS2. Ако се играе с клавиатура, контролите не са толкова различни от тези във FIFA и ако нямате излишно време, което да похабите в процеса на свикването с тях, можете да ги преконфигурирате по най-удобния за вас начин. И все пак в началото нещата изглеждат някак странно, но след малко тренировки всичко се оправя.

КЕФОМЕТЪР 4

ГРАФИКА	4
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	4



▶ Този пас със сигурност ще бъде пресечен от противников футболист.

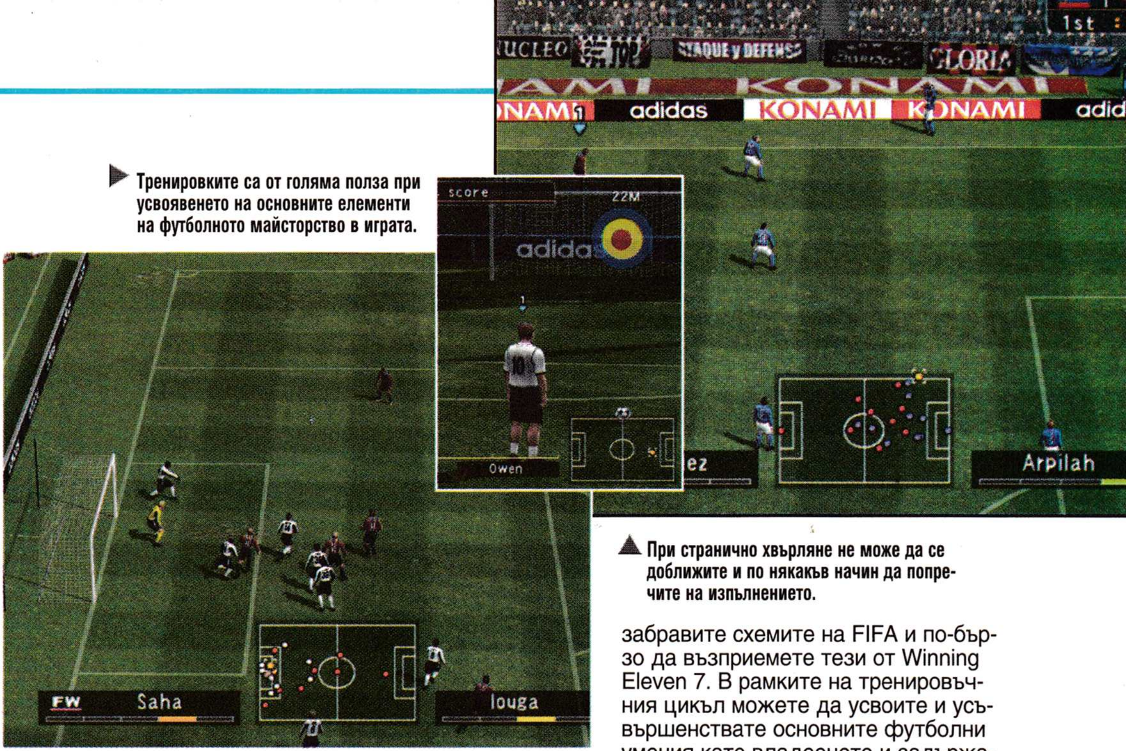


▼ Повторенията са изпипани до съвършенство и са истинска радост за окото.

Winning Eleven 7 ни връща в отминалите години

Ако вече сте забравили времената, когато във FIFA се бележеха тонове голове, творението на Konami ще ви го припомни. Ако останете на първите две нива на трудност (от общо петте), можете да поемете топката от наказателното поле, бавничко и без много усилия да тръгнете към противниковата врата и да отбележите гол. По пътя няма да срещнете никаква съпротива, тъй като противниците ви са движат почти толкова, колкото и гредите на вратата. При по-високите нива това се променя и на последното със сигурност ще имате доста главоболия, докато успеете да се справите с противника. Играта се „връзва“ сравнително лесно. Пасовете и ударите се получават без кой-знае какви усилия, но при всяко положение е добре да потренирате преди да се изправите пред някой по-сериозен отбор. Като цяло усещането от играта е за повече динамика и плавност в разиграването. Една от причините за това е в по-опростения контрол върху топката и движенията на футболиста.

Подобно на Pro Evolution Soccer 3, игровите варианти във Winning Eleven 7 са едно от големите достойнства на това заглавие. Те впечатляват с количеството и разнообразието си, което в голяма степен гарантира продължителен като времетраене и интригуващ геймплей. Тук можете да откриете съревнования, поразително наподобяващи шампионската лига и други клубни турнири от Европа и Южна Америка. Освен състезанията на клубно равнище има и такива на ниво национални отбори. Освен тях доста сериозно е наблегнато на тренировката, която би следвало да ви помогне да забравите схемите на FIFA и по-бързо да възприемете тези от Winning Eleven 7. В рамките на тренировъчния цикъл можете да усвоите и усъвършенствате основните футболни умения като владеенето и задържане на топката, дриблиране, пасове, стрелба, изпълнения от статични положения, действия в атака и в дефанзивен план. Въпреки някои недостатъци на Winning Eleven 7, в тази игра има какво да се види. Може би най-сериозният проблем е в практическата липса на разлики с издадената през миналата година Pro Evolution Soccer 3. Макар и прекръстена, тя си остава същата, със същите достойнства и недостатъци.



▶ Тренировките са от голяма полза при усвояването на основните елементи на футболното майсторство в играта.

▲ При странично хвърляне не може да се доближите и по някакъв начин да попречите на изпълнението.

▲ Вратарят е на път да поднови играта.

hardwareBG.com
the Bulgarian hardware site

Актуални новини
Ревюта
Тестове
Консултация
Компютри
Оувърклок
Оптимизация
Модове

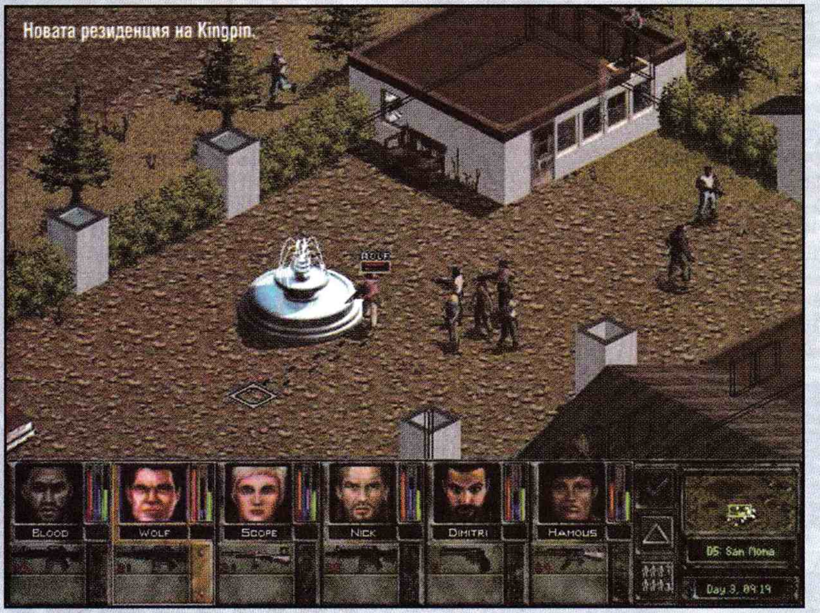
ОТ МАНИАЦИ, ЗА МАНИАЦИ!

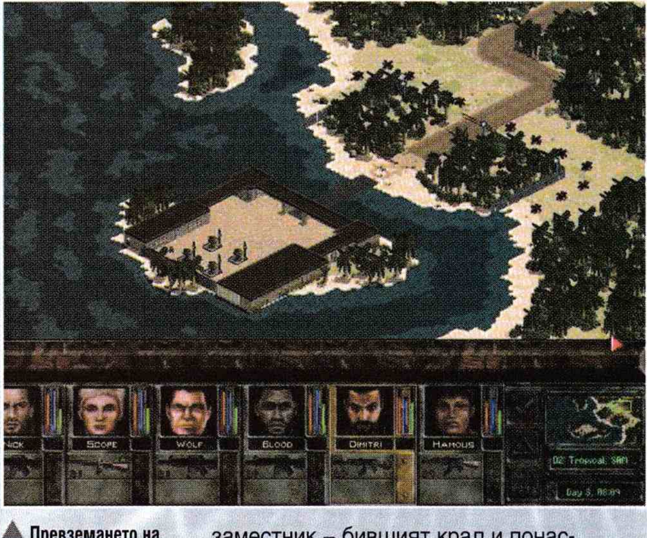
http://www.hardwareBG.com София, Лозенец, бул. "Свети Наум" 43, вх В, ап.1 офис: 963 5475 GSM: 0888 520600; 0887 466558. MAIL: shop@hardwarebg.com

Jagged Alliance 2
WILDFIRE

Арулко има още нужда от вас

■ Ideal Games/Strategy First ■ www.ideal-games.com
■ P 300, 128 MB RAM, 4 MB Video ■ походова стратегия ■ 1 CD


Новата резиденция на Kingpin.



▲ **Превземането на този SAM сектор е истински кошмар.**

Игрите от поредицата Jagged Alliance са заслужили достойно място в геймърския Hall of Fame на всички времена. За съжаление обаче приказката за неподходящите приятели важи и за производителите на компютърни игри – колкото и да е гениална една игра, тя няма да донесе печалби, ако се разпространява от слаб дистрибутор. А бившата вече компания Sir-Tech имаше талант да се сдружава с най-некадърните в областта на продажбите. Резултатът беше закономерен – въпреки безспорно великолепните игри от поредицата Jagged Alliance и Wizardry компанията Sir-Tech беше принудена да прекрати съществуването си. И надеждите на много хиляди почитатели за следваща, трета част от играта бяха попарени.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Междувременно много фенове започнаха да правят MOD-ове, някои от които доста професионални. Сред тях е и руснакът Сергей "Wildfire" Попов, който създава своя MOD в продължение на години. Най-накрая измененията са толкова много, че на практика се е получила една съвсем нова игра – и логично от MOD тя се превръща в изцяло ново заглавие, което самият автор определя като "add-on".

Действието в JA2: Wildfire се развива отново в страната Арулко, разположена някъде в Латинска Америка и все още управлявана от старата ни познайница кралица Deidranna Reitman. След масираните акции срещу наркотрафикантите в Колумбия някои от тях напускат станалата негостоприемна страна и намират топъл прием в Арулко. Между тях и кралицата е сключен неофициален договор. По силата на това споразумение наркобароните получават пълна свобода на действие в страната и закрила срещу всякакви враждебни действия.

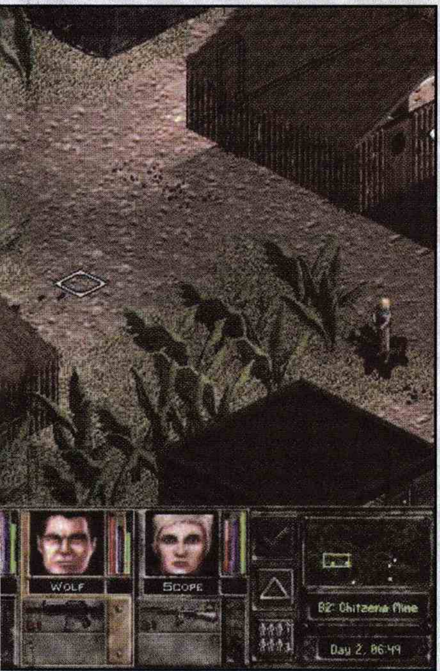
Тази практическа неуязвимост от официални действия е причина щатската Агенция за борба с наркотиците (DEA) да изпрати специален отряд в страната. Но само след няколко дни отрядът изчезва безследно. Изглежда, в агенцията има предател и това обрича на неуспех всяка следваща група... При това с цялата войска на кралицата зад гърба си наркобароните имат солидна закрила... освен ако Deidranna не изчезне от сцената. Намерен е подходящ заместник – бившият крал и понастоящем изгнаник Enrico Shivaldori, а освен това в страната все още съществува и един малък въоръжен опозиционен отряд, предвождана от Miguel Cordona.

Ето как на преден план се появяват отново старите ни познайници – елитните наемници от A.I.M. Малка група от наемници трябва да проникне в Арулко, да установи контакт с опозицията, да се опита да разбере какво е станало в предишния отряд и да свали Deidranna от власт. Но има едно съществено неудобство – поради предателя в Агенцията

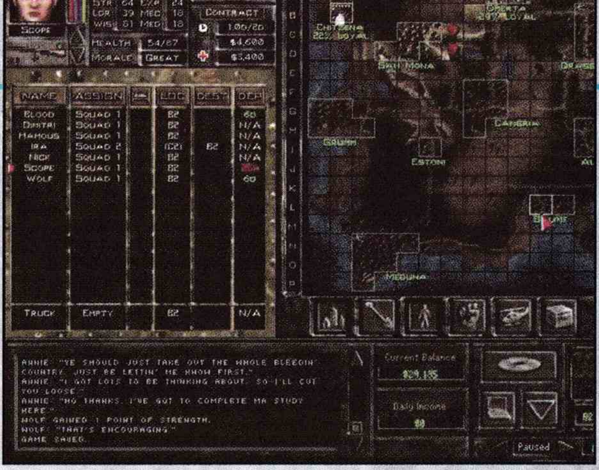
ФАКТИ

- Официално играта се разпространява от канадската Strategy First на 2 диска, но за да играете на JA2: Wildfire, ви е необходим само диск номер едно. Вторият диск служи за инсталация на оригиналната Jagged Alliance 2.

Драсен през нощта
BLOOD
NICK
SCOPE
WOLF



Нощта е приятел на наемниците.



NAME	ASSIGN		LOC	DEST	DEP
BLOOD	SQUAD 1		B2		60
DIMITRI	SQUAD 1		B2		N/A
HAMOUS	SQUAD 1		B2		N/A
IRA	SQUAD 2		(C2)	B2	N/A
NICK	SQUAD 1		B2		N/A
SCOPE	SQUAD 1		B2		[illegible]
WOLF	SQUAD 1		B2		60
TRUCK	EMPTY		B2		N/A

```
ANNIE: "YE SHOULD JUST TAKE OUT THE WHOLE BLEEDIN'
COUNTRY. JUST BE LETTIN' ME KNOW FIRST."
ANNIE: "I GOT LOTS TO BE THINKING ABOUT, SO I'LL CUT
YOU LOOSE."
ANNIE: "NO THANKS. I'VE GOT TO COMPLETE MA STUDY
HERE."
WOLF GAINED 1 POINT OF STRENGTH.
WOLF: "THAT'S ENCOURAGING."
GAME SAVED.
```

След Sheila "Scope" не остава жив противник.

всичко трябва да бъде запазено в тайна и не може да бъде финансирано по нормалния начин. Изходът – да се намери начин за самофинансиране.

Тези, които са играли оригиналната JA2, вече би трябвало да са наясно, че новият сюжет не се различава кой знае колко от предишния. Крайната цел си остава същата и начинът за постигането ѝ си остава същият. Променени са обаче доста важни подробности, включително значението на показателите "loyalty" и "leadership", така че играта е станала значително по-трудна...

Наистина по-трудна! Това е най-важната принципна разлика на Wildfire спрямо оригинала!

Но трудността е завишена не само заради сюжета, но и заради няколко други сериозни изменения, едно от които е практически пълното преработване на всички квадрати от картата на Арулко! Точно така – няма да познаете никой от старите сектори! Абсолютно всеки по-важен сектор е изцяло преработен и са добавени много нови детайли и цели нови сгради. В оригиналната игра имаше поставени различни защитни елементи, които уж трябваше да помагат на войниците на Дейдрана, но те бяха поставени доста формално и много често те фактически им пречеха. Сега нещата са съвсем, съвсем различни! Всички по-важни сектори са укрепени много умно и са станали истински непревземаеми крепости – или поне непревземаеми по традиционните подходи (оставяме настрани доколко методът на save/load след всеки изстрел се брои за традиционен – един от феновете се похвали, че е превзел първият си укрепен сектор след само... 147 пъти презареждане на играта).

КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА 4
ЗВУК 4
ГЕЙМПЛЕЙ 5

Третата сериозна разлика е промененото AI на противника. На официалния сайт се твърди, че то е напълно преработено, но на мен ми се струва, че всъщност е използвано AI-то от експанжъна JA2: Unfinished Business. Във всеки случай противниците ви вече използват в изобилие "break lights" през нощта и хвърлят промишлено количество гранати. Не само това – в оригинала всички войници се хвърляха слепешката към врага и за няколко хода биваха избити безпроблемно иззад укрития. Сега враговете са разположени по зони и си ги пазят, като по този начин се възползват най-пълно от защитните съоръжения на секторите. За съжаление обаче AI-то на милицията почти не е променено (а и май няма как да е променено, след като в Unfinished Business нямаше милиция). Наистина, те също хвърлят гранати и break lights, но продължават да се втурват слепешката и напълно безсмислено към врага, както си беше и преди. Това също е допринесло за повишаване на трудността, тъй като е добре да държите постоянно по един добър стрелец в най-важните сектори (или да карате със save и load до победа). Всъщност може дори и да е за добро, тъй като при наличието на тези защитни съоръжения и едно по-добри AI на милицията всякаква интрига щеше да изчезне.

Дизайнът на секторите не е променен единствено за създаване на по-сериозни защити за врага. Много от измененията са насочени към създаване на по-голям реализъм. Като разгледате например някоя от ракетните установки (SAM site) ще забележите вече наличието на всички елементи на една войнишка казарма – спално помещение, кухни, бани и тоалетни и складови помещения. По-наблюдателните ще забележат, че за да се постигне този ефект на по-голям реализъм, са добавени и някои допълнителни елементи на обзавеждането. Разбира се, тази промени нямат сериозно влияние върху геймплея, но пък е приятно да бъдат видени.

Ще ви направят впечатление сериозните изменения и сред оръжията. Много от съществуващите в оригинала пушкала са с променени параметри, за да отговарят по-точно на прототипите си, а са добавени и доста новости. Струва ми се, че при новите оръжия е наблегнато повечко на разните руски модели, но създателят на Wildfire все пак не е залитнал дотам, че да направи руските оръжия всесилни.

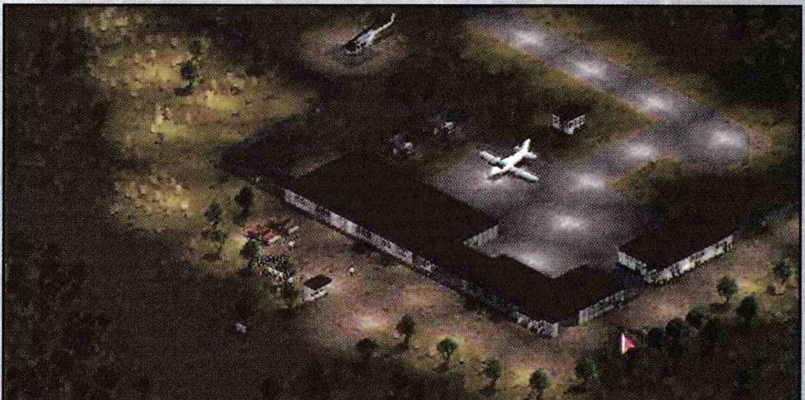
И докато сме на тема

"101 начина да убиеш врага" – една много сериозна промяна трябва специално да се подчертае

– значително е променено действието на гранатите, мините и ножовете. Сега и с трите оръжия можете да убиете отведнъж, докато в оригиналната игра те нанасяха почти пренебрежими щети.

Говорът и музиката в играта са запазени без промяна, но пък изцяло са сменени звуците от изстрелите. Според създателя на Wildfire те сега звучат много по-вярно – което няма как да го проверя, тъй като никога не съм чувал как стреля автоматът "Abakan".

Надявам се, че сте придобили представа какво представлява новата Jagged Aliance 2: Wildfire. Ако държите да гледате графични красоти като във Far Cry, тази игра не е за вас. Но ако искате сериозно предизвикателство, си струва да я изпробвате.

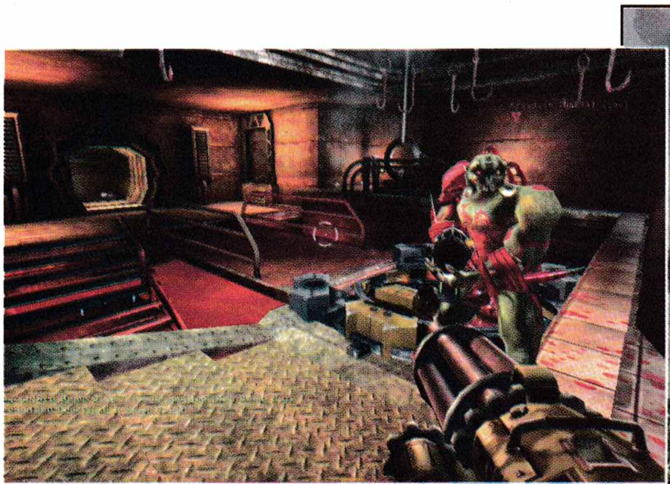


Драсен и от птичи поглед.

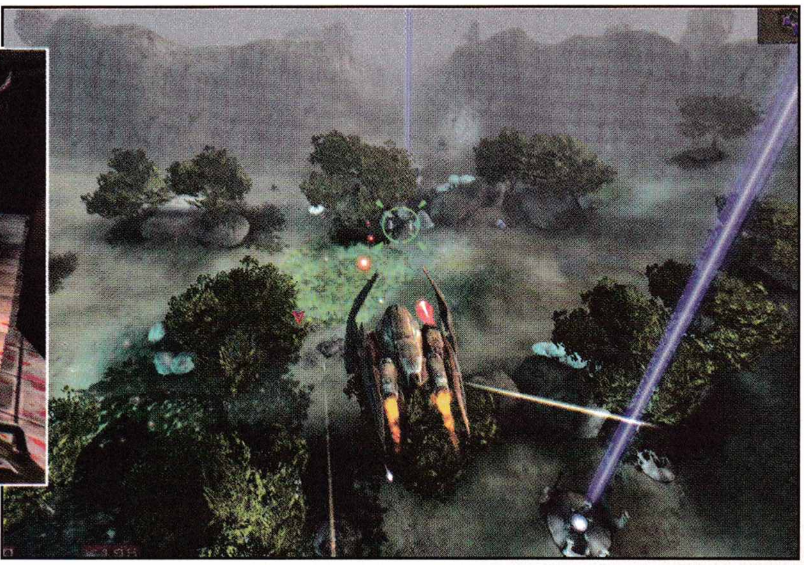
Unreal Tournament 2004

Нереалното някога е съвсем реално днес

- Epic/Atari
- www.unrealtournament.com
- P3 1 GHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video, 5,5 GB HDD
- FPS
- 6CD / 1 DVD / 2 DVD



▲ Стандартните режими на игра са непроменени – просто стреляте и не задавате въпроси.



▲ В новия режим Onslaught трябва да превземете всички възлови точки и да унищожите вражеското енергийно ядро.

Плановете на Atari да пускат ежегодни издания на Unreal Tournament, подобно на спортните симулации на Electronic Arts, вече са пуснати в действие. UT 2004 е с основата на UT 2003, но предлага достатъчно много нововъведения, за да се продава като чисто нов продукт, за щастие, на цената на експанжън.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Новият Unreal Tournament е едновременно нов и стар. Първото, което трябва да знаете, е, че това издание доразвива идеите от предходното, а не е изцяло оригинално. В същото време не е и експанжън, защото има самостоятелна инсталация, заемаща цели 6 GB, но оправдание за това си има. И то е, че в UT 2004 влиза целият UT 2003, барабар с бонус-пакетите му. Освен тях получавате два страхотни нови режима на игра, десетки невиждани карти, нови модели на персонажи от различни раси, вървящи с по няколко скина, повече мутатори и оръжия, най-сетне възможността да управлявате превозни средства, по-подредени менюта и какво ли още не. Но да караме ред по ред!

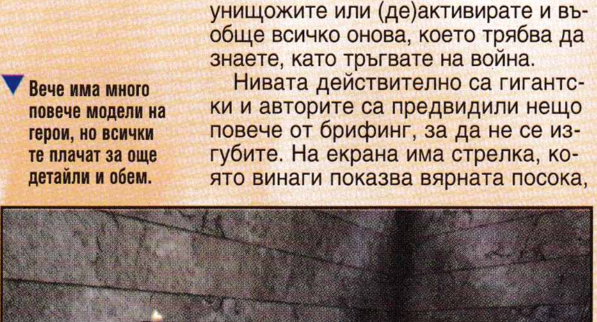
Основната причина, заради която бих ви препоръчал UT 2004, са

двата нови режима Assault и Onslaught

Assault е познат от оригиналния UT, но отсъстваше от UT 2003. Сега този любим на мнозина режим се завръща и е усъвършенстван до неузнаваемост. Първото нещо, което прави впечатление при него, са огромните нива, през които минавате докато ви обясняват какво се иска от дадената мисия. Брифингите са полезни, тъй като добивате представа за архитектурата на нивото за маршрута ви напред. Научавате къде са ключовите точки, които да унищожите или (де)активирате и въобще всичко онова, което трябва да знаете, като тръгвате на война.

Нивата действително са гигантски и авторите са предвидили нещо повече от брифинг, за да не се изгубите. На екрана има стрелка, която винаги показва вярната посока, а ако ви убият, почвате от чекпойнт и бързо се ориентирате по синята (образно казано) комета накъде да се запътите, за да настигнете другарите си.

▼ Вече има много повече модели на герои, но всички те плачат за още детайли и обем.

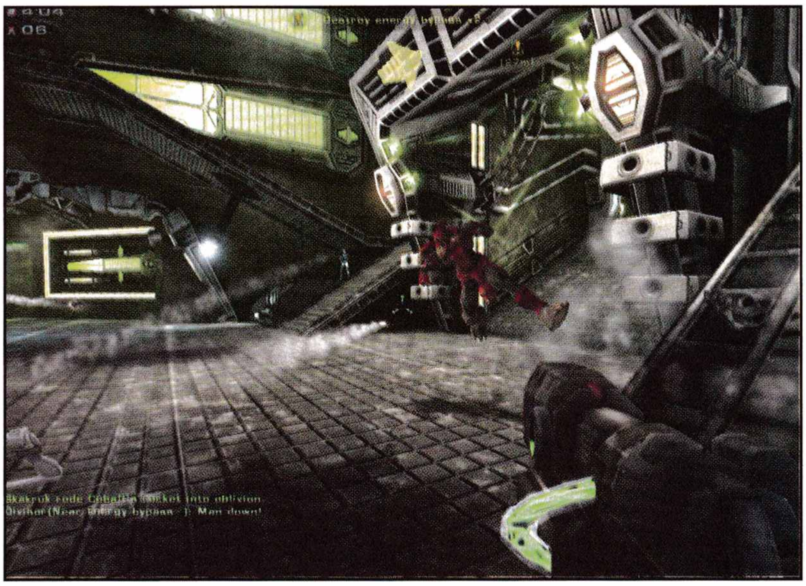


В този режим можете да се възползвате от превозните средства, без които реално е възможно да се справите, макар и ужасно трудно. Има изключения като нивото, в което трябва да кацнете с космическа совалка на орбиталната станция на скарджите. Там, искате или не, трябва да играете на нещо като спейс-шутър.

Onlslaught е напълно оригинален и от всички останали режими изисква най-много време за разучаване. Въпреки че имах две седмици на разположение за тестване на играта, все още не мога да твърдя, че съм открил и половината от възможностите, които са заложени.

Основната цел при него е да превземете възлови точки, пръснати из картата, да ги свържете последователно и накрая да съедините своята база с тази на противника. Звучи лесно, но не е. По време на игра се получават всевъзможни комбинации, защото врагът не спи и непрестанно унищожава някой от вашите възли или, ако е наистина умел, може бързо да поведе и така да достигне до т.нар. ядро във вашите покои и да го разруши.

Нивата са колосални и без мобилните машини нямате никакъв шанс. В този режим те са повече и по-разнообразни, като повечето си имат



Освен да убивате с плазмената пушка, вече можете да поправяте танковете си с нея.

свое уникално поведение на бойното поле, което трябва да се разучи. Возилата са уязвими от стандартните оръжия, но авторите са добавили няколко нови пушкала, чиято цел е именно да се взривяват купчините желязо. Такива са минохвъргачката и ракетометът AVRiL.

Onslaught е и единственият режим, в който умението да стреляте и грубата сила трябва да се съчетаят със стратегия.

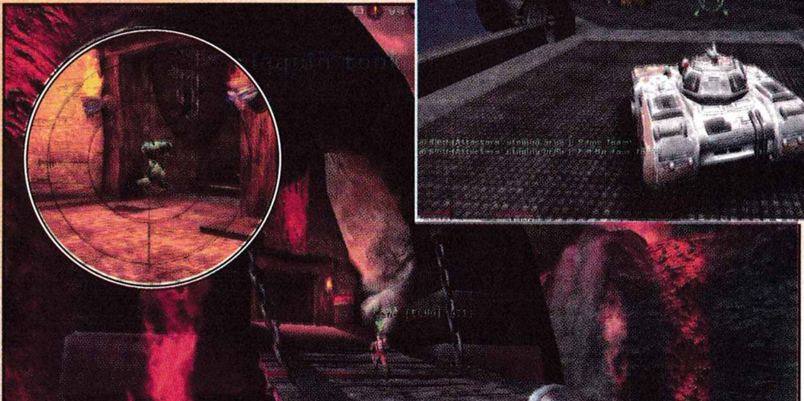
Познатите режими са непроменени

като правила, но са вкарани някои опции, които улесняват навигацията ви из нивата. Такава е синята комета (активира се с N и M), за която вече споменах – тя изключително помага в ориентирането към вражеските лагери в Capture the Flag и Bombing Run.

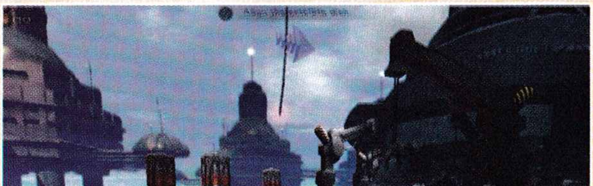
Почитателите на Deathmatch ще се радват да видят завръщането на любимата арена Deck 16 и класическия снайпер. Последният е с леко променени характеристики, сега след изстрел остава издайнически облак дим, който няма да ви позволи да трепете като мухи опонентите си, скрити в някое тъмно кьоше. В списъка с новите карти за Deathmatch ще откриете колекция от такива, правени за игра между двама души.

Споменатите досега режими, плюс познатите от преди Domination, Double Domination, Last Man Standing, Mutant и Invasion, правят общо 10 различни игри. Те могат да се играят соловo и в мрежа, което би трябвало да поддържа живота на UT 2004 доста дълго време. Тръпката при новите Assault и Onslaught обаче е в мултиплейъра... все пак колкото и да са изкуствено-интелигентни ботовете, не са хора.

Класическият снайпер се завръща, но и Linghtning Gun-ът е оставен в арсенала.



Нивата в режим Assault са малко, но предлагат големи предизвикателства.



Винаги има какво още да се желае

и в UT 2004 това са картите. В пакета влизат около стотина нива (общо за всичките разновидности на игра), но поне при мен не се появи онази специфична тръпка от придобивката на нещо ново. Голяма част от арените за старите режими са вече виждани, а конкретно някои от тях дори скучни. При Assault пък можеше да има повечко мисии, но нищо чудно до няколко месеца да бъдем изненадани с бонус-пакет с нови попълнения.

Енджинът на игрите с марка Unreal винаги е бил еталон за качество. В голяма степен това правило се е запазило и при UT 2004, но вече категорично можем да говорим за липса на актуалност. Съгласен съм, че не можем да говорим за чисто нова игра, а по-скоро за нещо като експанжън, но това не променя факта, че заглавия като Far Cry и Painkiller във визуално отношение изпъкват драстично пред визията, предлагана от Epic.

КЕФОМЕТЪР

5

ГРАФИКА	4
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	5

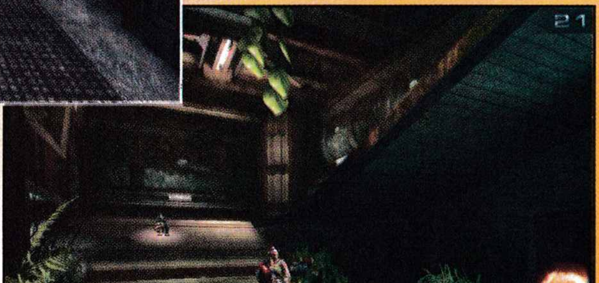
Нереално красивата преди години графика вече е съвсем стандартна днес

Докато картите са успели да запазят определени достойнства – разчупена и сложна архитектура с много детайли, то моделите на героите са посредствени.

Музиката е класическото техно, което сме свикнали да чуваме в Unreal. Изненади няма и не са необходими. Оценката за звук не е перфектна, защото качеството на звука не е съвършено, това авторите сами си го признават, а не защото мелодиите са аматьорски или не пасват на играта.

Ако имате UT 2003 и се чудите дали да си купите 2004, трябва да решите дали режимите Assault и Onslaught ви интересуват, защото в тях са съсредоточени почти всички нововъведения. Карти за останалите режими, скинове и мутатори винаги можете да си намерите безплатно в Интернет.

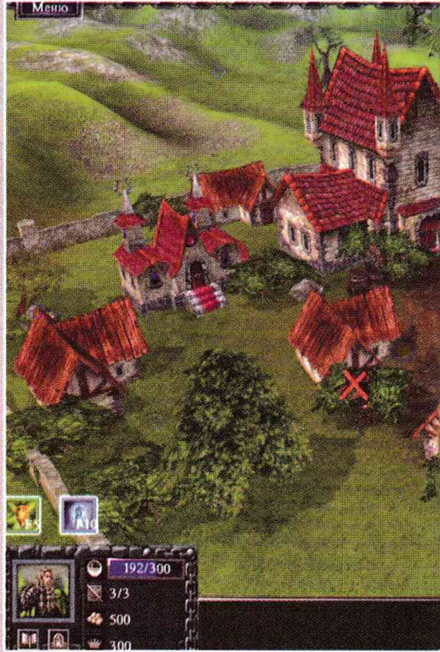
С два пищака в ръце се чувствате по-сигурни, но дали усещането не е измамно?



Battle Mages

Нестандартна реалновремева стратегия винаги е приятна изненада

■ Buka/Gramis/Targem ■ www.gramis.com
■ P 733, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video, 900 MB HDD
■ 1 CD ■ RTS



Battle Mages е реалновремева стратегия с RPG-елементи, създадена от руснаците от Targem. Вярно е, че повечето руски заглавия досега не се отличаваха със завидни качества, но поне тази игра ми направи добро впечатление, най-вече с нестандартния си геймплей. Идеята да се съчетаят ролеви и RTS-елементи не е нова, но Battle Mages успява да направи това по уникален начин, което я прави едновременно интересна и в същото време достатъчно различна от WarCraft III и неговите клонинги.

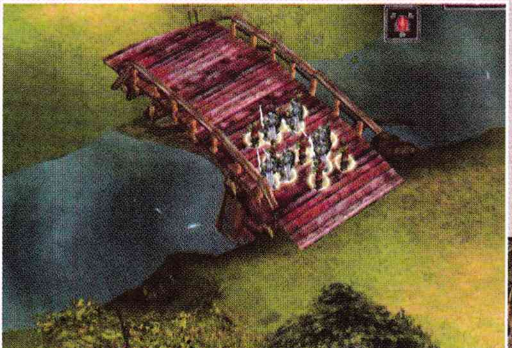
Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Играчът се превъплъщава в ролята на могъщ маг-пълководец, роден и израсъл в магическо фентъзи кралство. Сюжетът се върти около защитата на гигантския Магически Кристал в центъра на света, който предпазва живота и магията от хаоса във вселената. Под сигурната закрила на Кристала отколе живеят множество раси, включително традиционните хора, елфи и джуджета (макар че последните всъщност живеят под земята, в подземните си кралства). Открай време злите сили търсят начин да сложат край на тази идилия – в миналото черен магьосник е покварил сърцата на елфите и ги е повел на война срещу човеците, които все пак са успели да провалят пъкления му план и да възстановят мира с цената на много жертви. Сега отново идват размирни времена – орки, оживели мъртъвци и невиждани чудовища настъпват по всички краища на света, а Кристалът отново е в опасност...

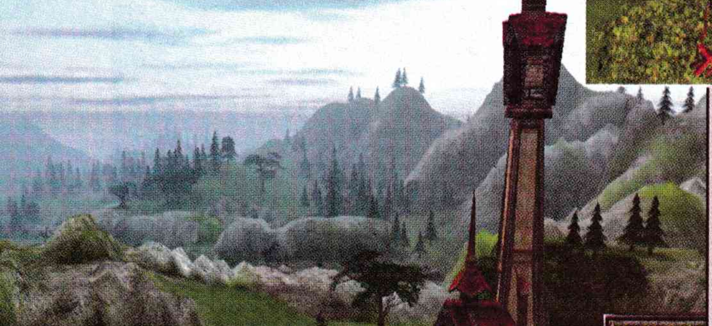
Можете да изберете героя си измежду четири базови типажа

Имената им говорят сами за себе си – магьосник на Хаоса, магьосник на Природата, Енергиен магьосник и Командир. Първите трима са специализирани съответно в червената, зелената и синята школа на магията, а четвъртият е с по-скромни магически таланти, но за сметка на това забележителен военен лидер. Маговете не вземат директно участие в битките, но ръководят своите войски и им помагат с мистичните си умения. Всеки протагонист има четири базови характеристики – магическо умение (определя колко силни магии може да прави), максимално количество мана, войнско умение (повишава силата на войските под ваше ръководство) и водачество

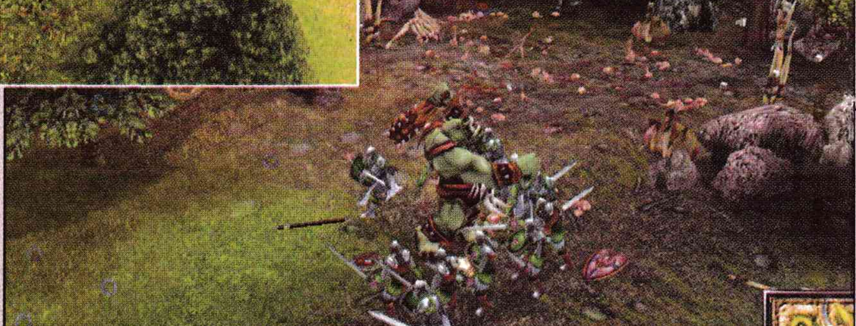
▼ В реката плуват рибки и мостът се отразява, но не се забелязва течение.

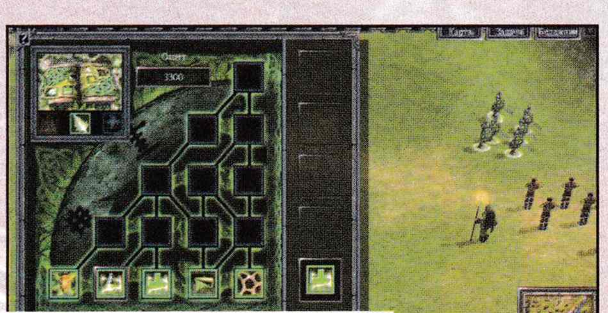


▼ Магьосническата ви кула и красивият пейзаж около нея.

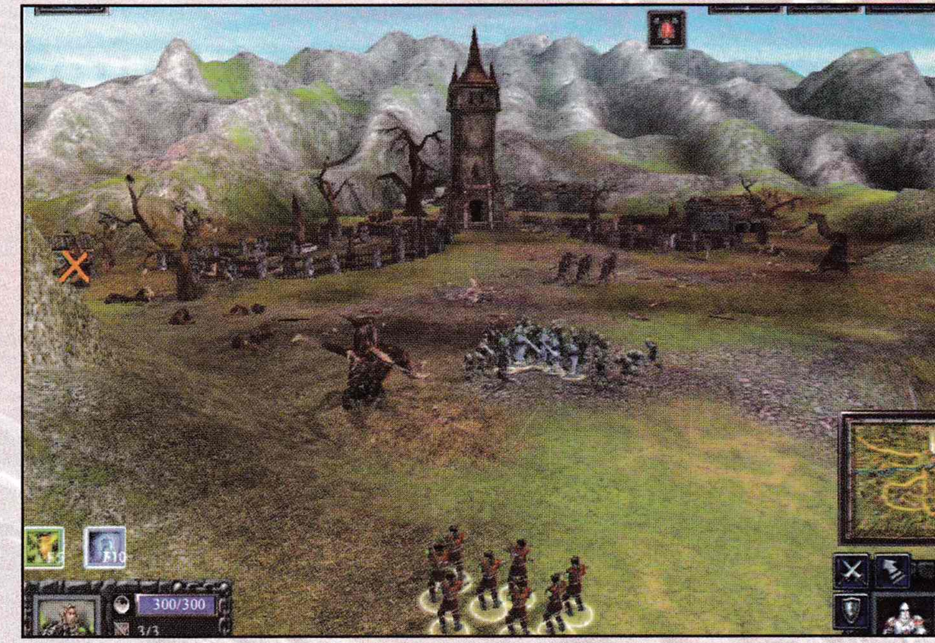


▼ В моделите на единиците има дребни несъвършенства, които си личат, когато ги погледнете отблизо.

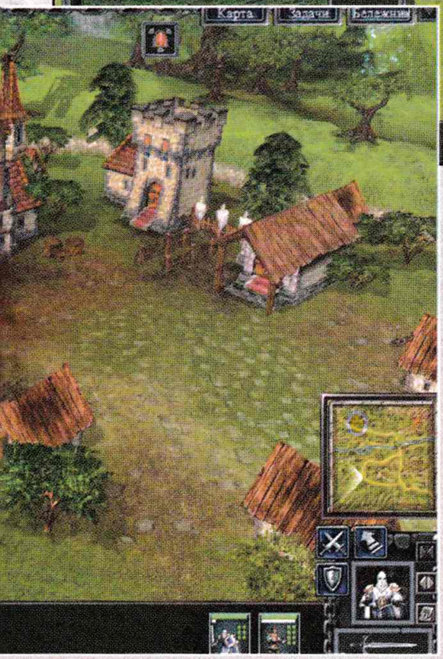




Като начинаещ маг не владея много заклинания, но това скоро ще се промени...



Край древното гробище ви очаква първата сериозна битка.



Как да не харесаш такова симпатично градче?

(определя максималното количество войски, които може да контролирате). Тези особености могат да се повишават с точките опит, които ще получавате след всяка битка, в която са участвали вашите единици. Опитът може да се ползва също за закупуване на специални умения, които не са достъпни в началото, или на магии от чужди школи. Съвсем скоро ще усетите как мощта ви видимо нараства, а възможностите след всяка мисия стават все повече и повече.

Вашите бойци също трупат опит и подобряват характеристиките си, а освен това могат да бъдат екипирани с различни предмети, даващи съответни бонуси. Всяка бойна единица се състои от един или повече бойци, които действат като група. С парите, които ще спечелите след успешни битки и изпълнени задачи, можете да купувате нови единици, да допълвате старите (когато са дали жертви в битка) или да ги "ъпгрейднете" до по-висок клас, стига да са събрали достатъчно опит. Всичко това можете да направите само когато сте в приятелски настроен град, не и сред пущинаците. Може би малко не на място ще вметна любопитния факт, че градовете не са под ваш директен контрол, както в повечето стратегии, а действат съвсем автономно– селяни събират ресурси, строят се сгради и т.н.

За разлика от WarCraft III, където повечето мисии са направени с цел да са максимално динамични и да се изиграват бързо, тук едно отделно ниво може да ви отнеме няколко часа, особено ако се постараете да изпълните множеството странични куестове. Тази своеобразна "мудност" ще се хареса на играчите, които са се наситили на непрестанния екшън. Още в първата сериозна мисия ще откриете, че не е препоръчително да бързате – ако направо се хвърлите към финалната задача, със сигурност ще бъдете разгромени, можете да успеете само ако посветите доста време в изследване на картата, изпълняване на второстепенни задачи, подобряване на своите характеристики и на войските, които ви следват.

Визуално играта отстъпва на съвременните хитове, най-вече заради несъвършено нарисуваните единици и битки, но въпреки това има някои особено сполучливи попадения. Ландшафтите изглеждат много приятно, а сградите са издържани в много индувидуален "славянски" стил, който няма как да не ви направи добро впечатление.

Имах възможността да тествам адаптирана на български бета-версия, затова нека кажа няколко думи и за нея. Всички текстове бяха преведени, във филмчетата имаше субтитри, но озвучението си беше на английски (не знам дали във финалния продукт за нашия пазар това ще е така). Като цяло обичам родния си език и се радвам на всякаква кирилица върху монитора си.

Въпреки несъвършения превод, играта е хубава и ви я препоръчвам. Едва ли от нея ще стане суперхит, но вярвам, че играчите, които се задълбочат в Battle Mages, няма как да останат недоволни. Струва си да похвалим руснаците от Targem за куража да пробват нещо малко понестандартно и да го доведат до успешен завършек – в днешно време оригиналността няма как да не изпъкне на фона на всичките правени сякаш "от калъп" заглавия-клишета, които ежедневно заливат пазара.

КЕФОМЕТЪР

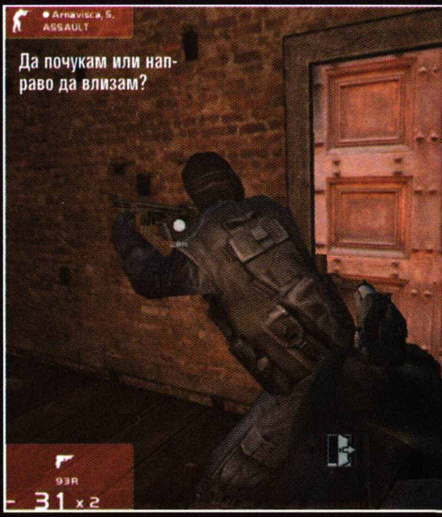
3

ГРАФИКА 3
ЗВУК 3
ГЕЙМПЛЕЙ 4

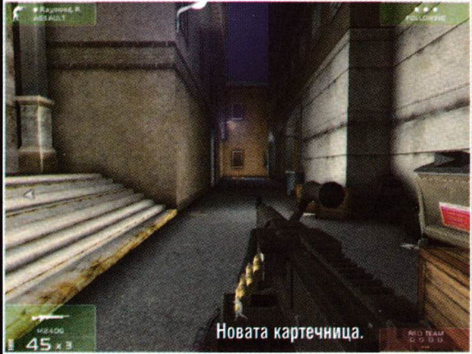
Internet & Game Clubs
Оптичен Интернет, ВидеоЧат, VoIP.
Виртуалната реалност вече е факт...
ул. "Трапезица" 4
до метростанция "Сердика"
www.questbg.net
ж.к. "Толстой", бл. 43
до 54 СОУ

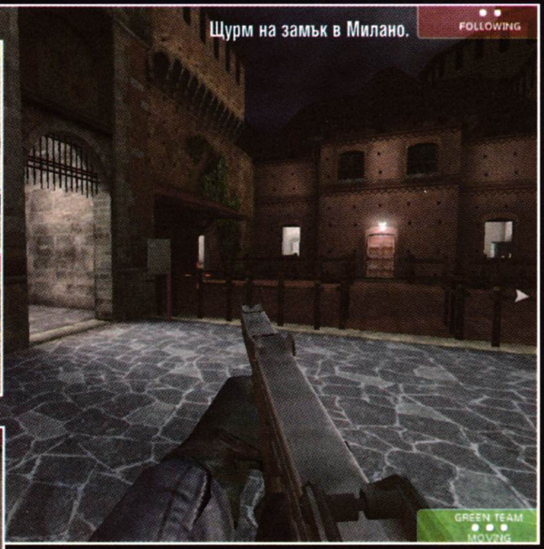
Tom Clancy's RAINBOW SIX ATHENA SWORD

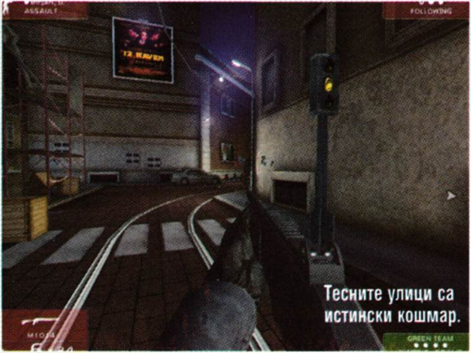
Поредният експанжън за серията


Да почукам или направо да влизам?

■ Red Storm / Ubi Soft ■ www.rainbowsix3.com ■ P 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video ■ FPS ■ 2 CDs


Новата картечница.


Щурм на замък в Милано.

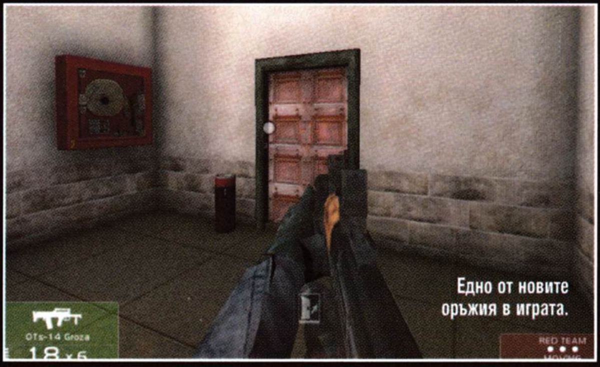

Тесните улици са истински кошмар.

След като пуснаха един експанжън за първия Rainbow Six и цели три за следващата игра от поредицата, Rogue Spear, за никой не беше учудващ фактът, че бе обявен и първият такъв за третата част, Raven Shield. Излизането му на пазара вече е факт, а представянето му можете да видите на следващите редове.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Тъй като говорим за експанжън, задължителният въпрос ще бъде относно новите неща в играта. В резюме фактите изглеждат така: една изцяло нова сингълплейър кампания, състояща се от осем мисии; седем нови оръжия, един нов режим за игра в Custom Mission, четири нови мултиплейър режима, няколко нови мултиплейър карти и три "класически" мисии. И това е всичко. Не е много, не е и малко. То е точно толкова, колкото се очакваше.

Количествено всичко е наред, но да поговорим за качеството. Кампанията директно продължава историята от оригиналния Raven Shield. Годината е 2007, светът дори не подозира с каква опасност се е разминал на косъм преди време. Единствено навременната намеса на екипа Rainbow е предотвратила трагедията. За съжаление, един от хората, виновни за това, е все още жив, макар и в затвора и продължава да дърпа конците на остатъците от организацията си. Rainbow са извикани за изпълнението на една "рутинна" анти-терористична операция в Милано, но нещата са по-дълбоки, отколкото изглеждат. Следват редица други мисии, които постепенно разкриват пред вас цялата истина. Ще минете през Милано, Хърватска, Франция и Гърция, което си е една приятна разходка из екзотични места. Нищо интересно, нищо оригинално, но това все пак е игра, предназначена по-скоро за любителите на сериозния и реалистичен екшън и поради това историята е по-скоро "между другото".

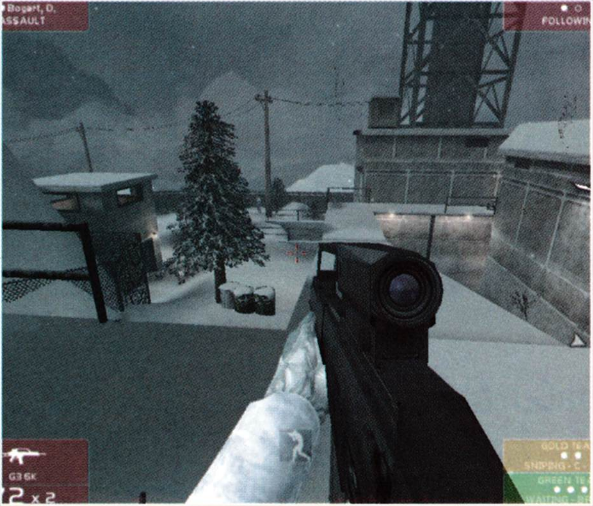

Едно от новите оръжия в играта.

Новите оръжия като цяло са интересни. Има един нов пистолет – Beretta 93R, който може да стреля на редове от по три изстрела и фактически е доста ефективно оръжие. Вкаран е и италианският картечен пистолет М4 (да не се бърка с щурмова карабина М4), който със своите 40 патрона и добре балансирани показатели се нарежда сред добрите оръжия в своя клас. Има две щурмови пушки – скъсената версия на H&K G3 – G3KA4, която според мен е абсолютно излишна и руския "ОЦ-14 Гроза", който пък е много добър ход и доста добро оръжие. Вече разполагаме и с най-новата полуавтоматична пушка на Benelli – M1014, позната още като M4 Super 90. За съжаление, в тази категория не блести с нищо, просто повечето оръжия от този тип в играта си приличат доста. Има нов "лек" снайпер – H&K SL8-2, който е полуавтоматичен и поради малкия си калибър е по-скоро междинно оръжие, но на по-къси разстояния е наистина добър. И накрая – картечницата M240G, позната още като FN MAG, която поне според мен на този етап е най-добрата в играта.

Няма нови членове на Rainbow,

което според мен не беше и наложително, и без това старите вече бяха много. Но може би щеше да е добре да се вкарат няколко нови вида униформи и камуфлажи. Не че старите бяха лоши, просто в този конкретен случай важи правилото "колкото повече, толкова по-добре".

FOLLOWING
GREEN TEAM
WAITING - ALPHA



Siberian Base в нов облик.

Новият режим за Custom Mission е Countdown, който представлява чисто и просто игра с лимит на времето. На мен лично ми изглежда по-скоро като нещо, което би трябвало да присъства под формата на опция, а не да се рекламира като изцяло нов режим. По-интересни са обаче мултиплейър-режимите. Adversarial Terrorist Hunt представлява комбинация между Adversarial и Terrorist Hunt режимите.

Изненадващо, нали? Иначе казано, два отбора се сражават помежду си на карта, пълна с терористи, които стрелят по всичко, което мърда. Накратко – целта на играчите е да убият всички терористи плюс членовете на противниковия отбор. Scattered Hunt си е пак Terrorist Hunt, само че играчите от отбора не започват заедно, а са разхвърляни из картата и поне в началото трябва да играят поединично. Capture The Enemy е забавен режим, макар че е просто вариант на Survival режима. Двата отбора се сражават помежду си, но вместо да се убиват, при точно попадение противникът е обезвреден за 10 секунди и през това време може да бъде пленен. Целта е да плените всички противникови играчи. И накрая, най-интересният според мен режим – Kamikaze. Един играч от "зеления" отбор носи бомба. Целта на съотборниците му е да го закарат невредим в определена точка на картата, където да я обезвредят. Противниците им пък трябва да го убият, или да стигнат до друга точка на картата, откъдето да взривят бомбата.

Стигнахме и до "класическите" мисии. Те представляват просто преработени варианти на мисии от предишните игри и по-конкретно – "Embassy", "Subway Station" и "Siberian Base". Последната ми беше една от любимите карти в Rainbow Six: Rogue Spear, особено за мултиплейър, но тук някак си е загубила част от чара си. И все пак за всички стари фенове трите мисии са добре дошли.

Графиката на играта не е променена по никакъв начин спрямо оригинала. Не че това е необходимо – все пак използваният енджин (UT2003) и голямото старание на разработчиците си казват думата и това си остава една от най-добре изглеждащите игри в момента. За сметка на това звуковите ефекти са нови. Според мен променените звуци при изстрелите и взривовете са по-добри, макар че звучат малко глухо и макар да са по-реалистични от предишните донякъде се губи ефектът при големите престрелки.

Сега идва ред и на критиките ми. Продължавам да недоумявам как и **защо този експанжън се е разпрострял на цели два диска?**

КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА	4
ЗВУК	5
ГЕЙМПЛЕЙ	5

Добре, има нови мисии, има и нови карти, но като цяло общото съдържание на Athena Sword е по-малко от това на оригинала. Фактът, който обаче наистина ме ужаси, е, че въпросният оригинал трябва да бъде инсталиран предварително. Фактически Athena Sword според терминологията на самата игра представлява по-скоро мод, а не експанжън. Няма да можете да играете едновременно старата и новата кампания. Ако пуснете Athena Sword – ще имате само новата, а ако пуснете Raven Shield – старата. От друга страна, на дисковете с играта ще намерите и пачове за нея, които внасят редица поправки, а и променят баланса на оръжията. Което ме подсеща, че в момента той не е съвсем перфектен и вероятно някой бъдещ пач ще го промени отново.

Въобще Rainbow Six 3: Athena Sword си е чист експанжън, не внася никакви сериозни промени и всъщност реалната полза от него се явява най-вече в мултиплейър. Според мен, ако сте фен на оригинала, така или иначе ще си го вземете, а ако не сте – не ви трябва.

1200

Цветни картинки за твоя цветен телефон

Изпрати SMS на 1200 с кода на картинката и ще получиш обратен SMS с парола.
През телефона си отиди на wap.hicomm.bg и въведи паролата.

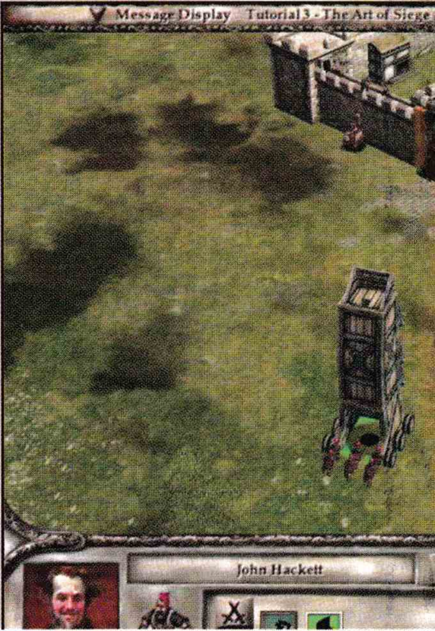
PCJMHC PCBYXC PCPQJC PCTZXC. PCPBTC PCCBFC PCSTUC PCQDVC
PCYNWC PCBTXC PCQASC PCJFWC PCJRKC PCVBYC PCRQZC PCUYPC

Организатор PC Club. Цена за SMS към 1200 - 2 лв. без ДДС.
HALO
XBOX
GET STONED
ЦСКА

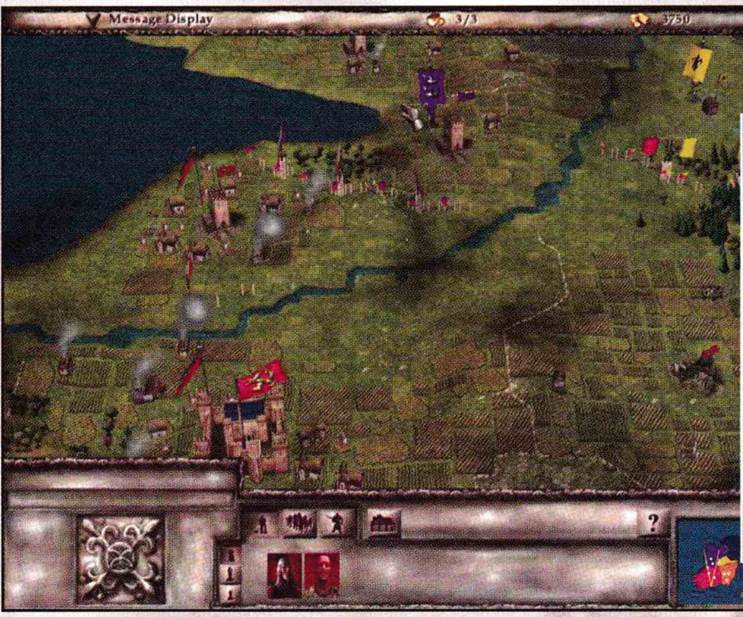
LORDS OF THE REALM III

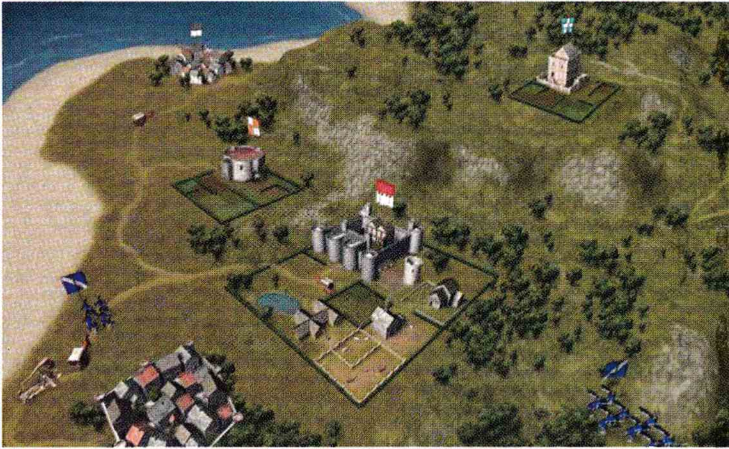
Който гледа в чуждо канче, прави скучни игри

■ Impressions Games ■ www.lotr3.com ■ P 800, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ RTS ■ 1 CD



Така трябваше да изглежда Lords of the Realm III преди една година...





...а така изглежда днес!

Прието е да се смята, че ние българите много обичаме да надничаме в двора на съседа – какво прави, дали си е купил нова кола и най-вече обичаме да му броим парите. Не знам това доколко може да служи за успокоение, но се оказва, че тази черта не е само наша, но е присъща и на другите народи, включително и на американците. Ето най-вероятно какъв диалог се е провел един ден в офисите на Impressions Games:

"Ей, тия с Command & Conquer що милиони натрупаха! Да знаеш, всички сега играят само стратегии в реално време! Там е, братле, парата! А ние с наш'та походова стратегия едва-едва ще изкараме за по една яхта и един кадилак! Ам'чи какво ни пречи и ний да я направим в реално време, бре? Ще ги ударим в земята всичките! Хем ще си е Lords of the Realm, хем ще бъде в реално време – така и едните, и другите ще си я купят и ще изкараме за по две яхти и три кадилака!"

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Само че на практика стана друго – не само любителите на "Command & Conquer" не се засилиха да си купуват новата, трета част на Lords of the Realm, но и старите фенове на поредицата започнаха да връщат предплатените си отпреди години игри и да си прибират парите обратно. Или казано с други думи – който седи на два стола, пада по средата! Защото от новата хибридна стратегия очевидно не се е получила Command & Conquer, нито Age of Empires, но за сметка на това целият чар и привлекателност на предишните игри е изчезнал. Всъщност производителите това са го проумели доста отдавна. На теория тази трета част трябваше да излезе още миналата година, но вместо готова игра се появиха слухове за сериозни проблеми в геймплея. Последвалото отлагане бе съвсем явен опит да се измисли нещичко в последния момент и да се закърпи поне отчасти положението. Доказателство за това са сериозните разлики между предварителните screenshots от миналата година и картинките от финалната версия.

Впрочем това, че има нещо гнило в LotR стана ясно на всички, след като производителите не пуснаха демо и освен това цената на готовата игра бе свалена на $19,99 – нечувано ниска цена за сериозна игра от реномиран производител.

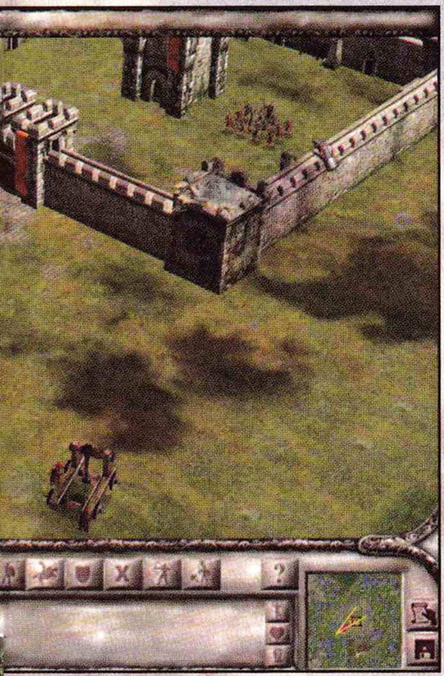
КЕФОМЕТЪР
3
ГРАФИКА 4
ЗВУК 4
ГЕЙМПЛЕЙ 3

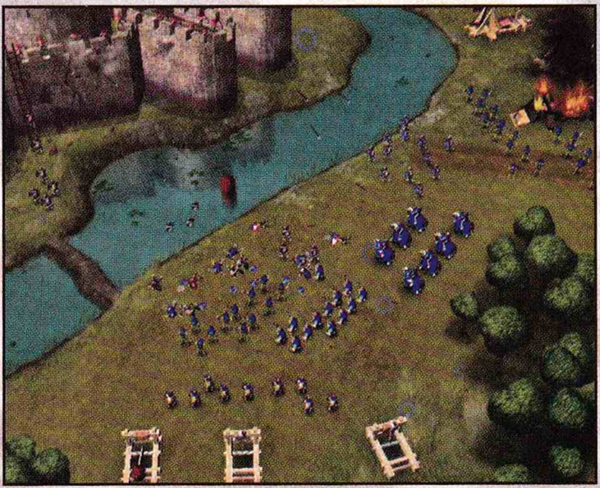
Какво все пак ни предлага тази трета Lords of the Realm? На пръв поглед нещата изглеждат сравнително прилично. Получаваме single play, включващ 4 кампании (едната от които само с един-единствен сценарий) и десетина исторически битки, а в мрежа можем да преиграваме същите тези сценарии и битки срещу приятели. Но пък липсва опцията "skirmish", както и възможността да играем на допълнителни предварително създадени или случайно генерирани карти. Разполагаме обаче с Castle Editor и можем да си проектираме собствени замъци. Това беше едно от най-интересните неща в първата част и необяснимо защо липсваше във втората.

Графично играта не е на върхово ниво, особено ако я сравним със съвременните стратегии в реално време. Все пак нещата не са истински лоши или неприятни за гледане, а интрото и кампанийните филмчета са забавни и са създадени в запомнящ се "cartoon" стил.

Добри думи могат да се кажат за звуковото оформление, но задължително трябваше да има гласови съобщение за повечето от събитията.

И сега идваме до геймплея – а тук за съжаление играта търпи сериозни критики. Същевременно по геймърските сайтове предварителните ревюта бяха доста възторжени. За-





▲ Замъците и обсадата им преди една година...

◀ ...и сега!

що се получава това разминаване? Защото на теория нещата изглеждат значително по-добре, отколкото когато се изпробват практически.

Теоретически играта се състои от две главни части –

стратегическо ниво, където в реално време управляваме земите си и предвижваме армиите си, и биткаджийско ниво, където пак в реално време водим сражения срещу неприятеля и превземаме или защитаваме замъци.

Нека да хвърлим по-подробен поглед на битките. Производителите са се опитали да заимстват елементите от Medievil: Total War. На пръв поглед имаме голямо разнообразие от единици, групирани в отряди по 20 войници, и тези отряди се водят от военачалници, притежаващи някакви специални умения. Можете да маневрирате и да правите флангови или тилови атаки, както и можете да използвате различни бойни формации... Но не се е получило – на практика битките са монотонни, еднообразни и скучни и нямат нищо общо с вълнуващите сражения от MTW!

Не по-добре стоят нещата и при обсадата за замъци. В действителност един дори и малък замък е бил сериозно препятствие чак до изобретяването на артилерията и много често замъците са били превземани само чрез на дълги и изтощителни обсади, а не с директен щурм. В играта обаче има сериозен дисбаланс – който не е атакувал замък, той не го е превзел. Особено пък ако имате и някой катапулт – тогава само 3-4 изстрела са достатъчни да срутят стена или кула и войниците ви да нахълтат във вътрешността. По необясними причини производителите са премахнали и крепостните ровове – абсолютно задължителен елемент и за най-малкото укрепление. Единственото, на което могат да разчитат защитниците, е краткото време, отпуснато за битката – превземането на замъка трябва да се извърши само за 6 минути, след което битката се прекратява. Въпреки това замъците обикновено се превземат съвсем лесно, а и самите обсади са еднообразни и скучни. Разбира се, сигурно ще има и играчи, които ще харесат битките, както може би и аз щях да направя, ако преди това не бях виждал Medievil: Total War – но сега със сигурност предпочитам да ги оставя на автомат.

ОТ АВТОРА

Не ми хареса и редакторът на замъци. Първо, че е премахната възможността да поставяте крепостни ровове, и, второ - самите замъци са еднообразни, стандартно квадратни или правоъгълни и лишени от индивидуалност. В действителност замъците почти никога не са били с правилни форми, тъй като са се нагаждали към терена за максимална защитеност.

И сега да хвърлим един поглед отвисоко на стратегическата карта. Вероятно феновете на LotR са фенове и на поредицата Master of Orion или поне са чували нещичко за MOO3. Там на практика стратегическите решения на играча се свеждаха до натискането на бутона "End of Turn", тъй като цялата друга дейност се извършваше от губернаторите. Е, тук и това няма да можете да правите, тъй като стратегията е в реално време и цялата друга дейност пак се извършва от губернаторите! Вярно, наричат се "васали", а не губернатори – доколкото това има някакво практическо значение.

Всъщност единственото "стратегическо" нещо, което можете да правите на стратегическата карта, е да размествате самите васали из владенията си.

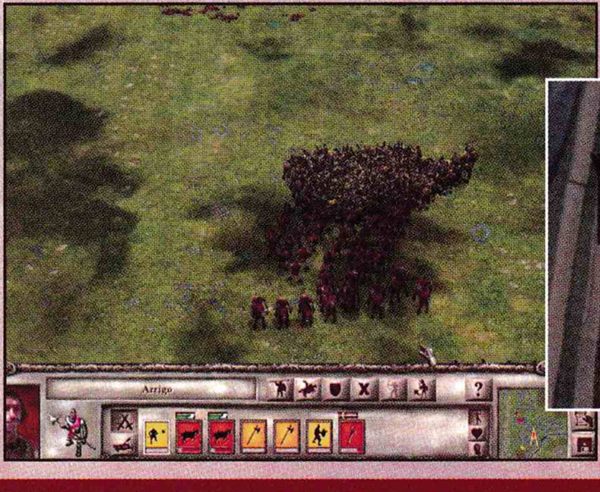
Те са четири типа – knights, serfs, clerics и burghers и типа васал определя какво ще почне да произвежда подвластната му земя. Рицарите "произвеждат" войници, васалите "serfs" – храна, свещениците – благочестивост (в свободен превод), а бургерите – не, не сандвичи, а пари, наемници и специални единици. Тук има една голяма странност и нереалистичност – хващате с мишката един рицар и го слагате в незаето владение... И хоп! От нищото, без никакви ресурси, и най-важното абсолютно мигновено, във владението се появява замъче ЗАЕДНО със своя гарнизон! След което започват да се "произвеждат" други войници, които са подвластни на съответния рицар и образуват отряд, който може да групирате с други подобни отряди и да го пращате да завоюва други земи. Ако обаче след това сложите начело serf, пак абсолютно мигновено замъкът изчезва, а на негово място се появява ферма! Съответно свещеникът "материализира" църква, а бургерът – град, който започва да генерира пари и наемници. С други думи,

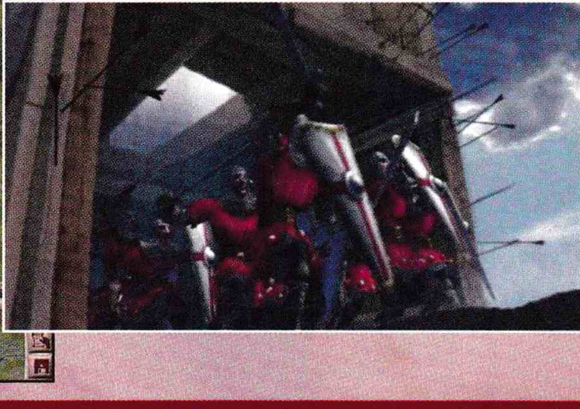
Аладин с вълшебната му лампа ряпа да ядат пред способностите на вашите най-обикновени васали

Самите ресурси в играта са само два – храна и пари (crowns). Храната служи за изхранване на вече генерираните войскови отряди, а парите за ъпгрейд САМО на централните замъци (ако има такива), за откупуване на пленени рицари и за заплащане на еднократна такса за наемане на mercenaries и специални единици (ако изобщо имате град и там са се появили такива). Едно пояснение на термина "централен замък" – владенията ви са разделени на regions, а всеки region – на "parcels" и централно владение "estate". Е, именно само в този "estate" можете да ъпгрейдвате замъците (но не и да ги строите в началото) и ако ги загубите, губите и целия region. Във всички други владения постройките се получават автоматично и без ваше участие в зависимост от поставения васал.

И за финал ще се върна пак към сравнението с Master of Orion III – за разлика от нея тази нова трета част може да се играе и представлява някакъв интерес. Ако това беше изцяло нова игра, може би дори щеше да бъде харесана от много хора. Но не и сега, когато всички очакват именно и само Lords of the Realm, а не каквото и да е било друго!

▼ Битките в LotR не изглеждат особено привлекателно





MIDNIGHT NOWHERE

Не е точно "хорър", но със сигурност е приличен куест

■ Buka/Gramis/Saturn-Plus ■ www.gramis.com ■ P 733, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video, 1.3 GB HDD ■ куест ■ 2 CDs

Накъде отива жанрът на куестовете? Мнозина биха отговорили "наникъде", след като и последната голяма компания, традиционно силна в него – LucasArts, официално го загърби, изоставяйки достигналата до напреднала фаза разработка на дългоочакваната Sam & Max: Freelance Police. Едничката надежда на феновете останаха малките компании, които по една или друга причина не се боят да работят в жанр, който не е особено печеливш. Често тези ентусиасти, въпреки ниските си бюджети, все пак успяват да ни поднесат приятни изненади.

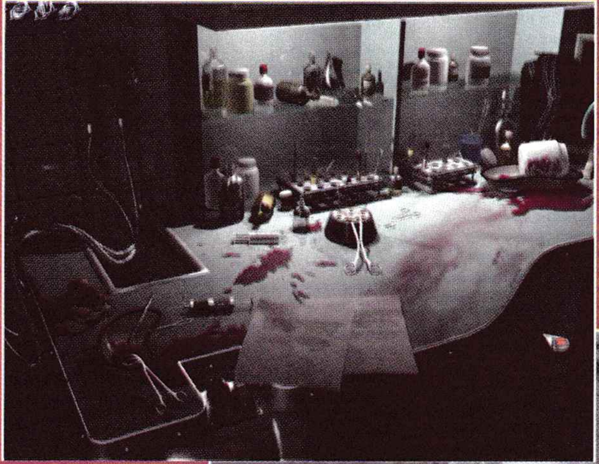
Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Една такава хубава изненада е Midnight Nowhere – куест, сътворен от руснаците Saturn-Plus. Бързам в самото начало да отбележа, че не става дума за поредния MYST-клонинг (нямам нищо против този род игри, но напоследък май станаха твърде много и твърде некачествени). Midnight Nowhere прилича на класическите игри от жанра по това, че в нея е обърнато сериозно внимание както на главния герой и на сюжета, така и на загадките, особено тези, свързани с инвентара ви. В същото време играта носи в себе си и специфичния славянски почерк на авторите, което я прави уникална и доста интересна дори само заради това...

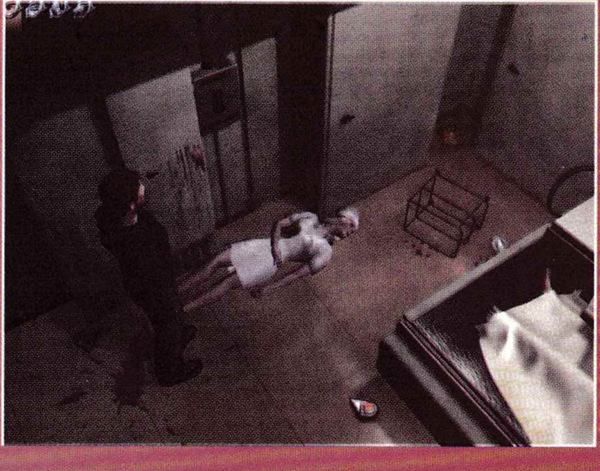
Действието се развива в близкото бъдеще – 2019 година, когато град, наречен Black Lake, е поставен във военно положение след серия особено жестоки убийства. Главният герой се събужда в моргата, затворен в торба, предназначена за трупове. Самият той на външен вид прилича на мускулест бияч от някоя треторазрядна улична банда и няма никакви спомени нито за себе си, нито за своето минало. Когато успява да се измъкне от временния си затвор, той установява, че се намира в сградата на забравена от бога болница, а всички други хора в нея са трупове. Неизвестният убиец на всичкото отгоре се е погрижил внимателно да заключи всички врати и, изобщо, всячески да направи живота ви черен. А може би самият главен герой, с безстрастното му, цинично отношение към смъртта и твърде удобната амнезия, е този убиец-свръхчовек? Докато се измъквате от смъртоносния капан на злокобната болница в Black Lake, може би ще откриете отговора на тази загадка или поне някаква следа за своето минало...

Според рекламите Midnight Nowhere е "приключенска хорър-игра, където атмосферата на смърт, ужасът и напрегнатият сюжет ще са изпитание за всеки". Историята наистина звучи така, но всичко това е подвеждащо – мога да кажа само:

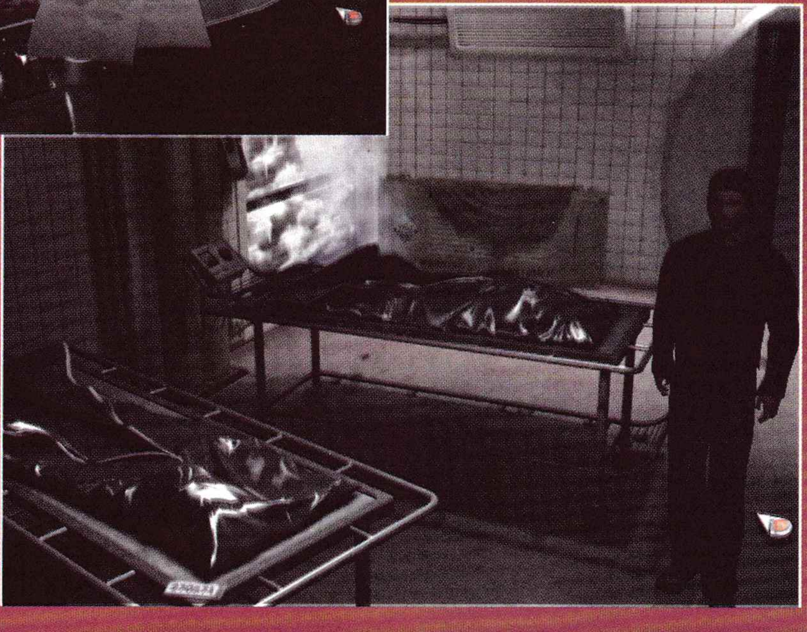
▼ **И моето бюро е доста разхвърляно, но поне кръвта почиствам...**

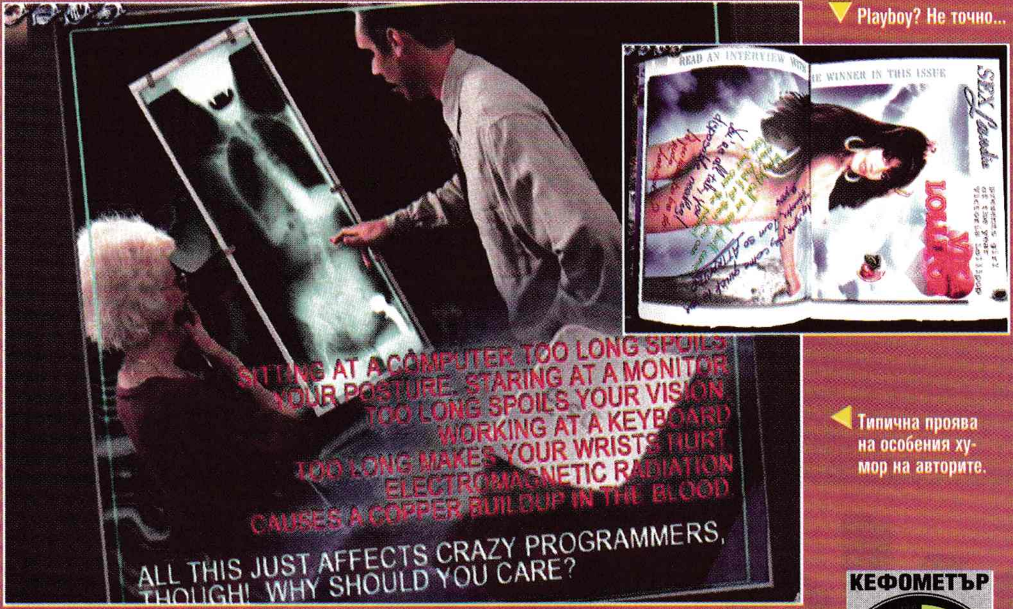


▼ **Сестрата в момента е неразположена и не може да ви обърне внимание.**



▼ **Да се събудиш в морга – това се казва лошо начало на деня!**





SITTING AT A COMPUTER TOO LONG SPOILS
YOUR POSTURE. STARING AT A MONITOR
TOO LONG SPOILS YOUR VISION.
WORKING AT A KEYBOARD
TOO LONG MAKES YOUR WRISTS HURT.
ELECTROMAGNETIC RADIATION
CAUSES A COPPER BUILDUP IN THE BLOOD.
ALL THIS JUST AFFECTS CRAZY PROGRAMMERS,
THOUGH! WHY SHOULD YOU CARE?

▼ Playboy? Не точно...

◀ Типична проява на особения хумор на авторите.

Не вярвайте на реклами!

Играта е точно толкова "хорър", колкото "Страшен филм" е филм на ужасите. Цялостното настроение е сякаш Midnight Nowhere е била запланувана като плашеща игра с мрачна атмосфера, но в някакъв момент просто екипът го е обърнал на майтап и не се е спрял до края. В крайна сметка настроението се е получило по-скоро хумористично и със сигурност е по-вероятно да ви накара да се смеете, отколкото да треперите на стола си и да се стряскате от всеки звук. Както в споменатия по-горе филм, така и тук, авторите явно са успели по-скоро да осмеят жанра "хорър", отколкото да го наподобят. Хуморът на места е твърде необичаен и със сигурност не е предназначен за малолетни, но много шеги си ги бива – стига само да се загледате в някой от шантавите рекламни постери по стените, за да осъзнаете, че авторите изобщо не са се притеснявали да осмиват всичко и всички, при това по най-необичайни начини. Е, не всички гегове и майтапи са сполучливи – например саркастичните реплики на главния герой често изглеждат не на място и сякаш малко насилени, но това не е болка за умиране.

Графиката е приятна за окото, без да показва някакви невиждани красоти (освен ако не се броят срещащите се тук-там изображения на повече или по-малко разголени девушки, каквито не сме свикнали да виждаме в игрите с нееротична насоченост). Поддържат се различни 3D-ефекти, както и 32-битова цветова палитра. От музиката не ми останаха почти никакви впечатления. Интерфейсът е прост и функционален, макар че си има дребни дефекти – не са предвидени "бързи клавиши" за възможните действия, малко неудобно е направено и Save/Load менюто.

Midnight Nowhere може да се стори трудна на новаците, защото

загадките не са елементарни

Зад всяко действие, което ще ви придвижи напред в сюжета, има някаква логика, но често не е никак лесно да я откриете. Например – от факта, че един от мъртвите е очевидно вманиачен на тема русалки, трябва да се досетите, че паролата на компютъра му е "Ариел", а само една съвсем дребна подсказка, която е лесно да пропуснете, може да ви наведе на мисълта да използвате магнит с определен плакат на стената, за да извадите скрития зад него ключ... Играта става особено трудна, когато напреднете и получите достъп до повече локации, но въпреки това смятам, че с достатъчно упорство и внимание към детайлите тя може да се изиграе без играчът да прибягва до помощта на солюшън. Тази висока сложност е съвсем добре дошла, защото напоследък куестовете станаха твърде лесни и трудно може да се открие игра, предлагаща достатъчно предизвикателства.

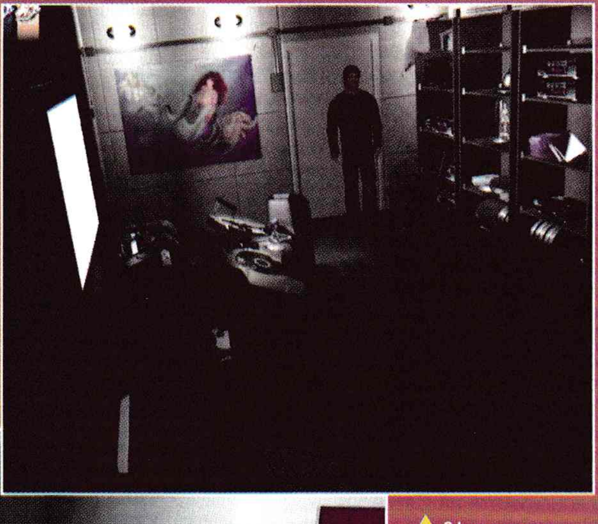
Знам, че се работи по българска версия на Midnight Nowhere, но засега имах възможност да тествам само английската, така че все още мога да се надявам поне този път нашите преводачи да ни изненадат и да преведат и озвучат адекватно многото текст в играта. Поне на английски играта звучеше добре, макар и да си личеше, че е правена от хора, за които този език не е роден (и то не само по тук-там забравените изречения на руски из списанията и книгите в играта). Предполагам, че най-забавна и "неопорочена" е оригиналната руска версия, поне за тези, които знаят добре езика.

Започнах статията с мрачни разсъждения за съдбата на жанра на куестовете, който през последните години отива точно "наникъде", също както главния герой в Midnight Nowhere. Смятам да я завърша с едно пожелание, макар и в момента да изглежда доста невероятно то да се сбъдне – дано дойдат времена, когато големите компании отново се сетят, че има такъв жанр игри и намерят финансов или някакъв друг смисъл да ги правят! Дано видим Monkey Island 5, което в момента ми се струва доста невероятно, дори Гайбръш да твърди, че има "неразрушим договор за пет игри"! Дано... А дотогава, ще трябва да гледаме поред творенията на дребни компании-ентусиасти като руснаците Saturn-Plus и да търсим сред тях по-смислени заглавия като настоящата игра.

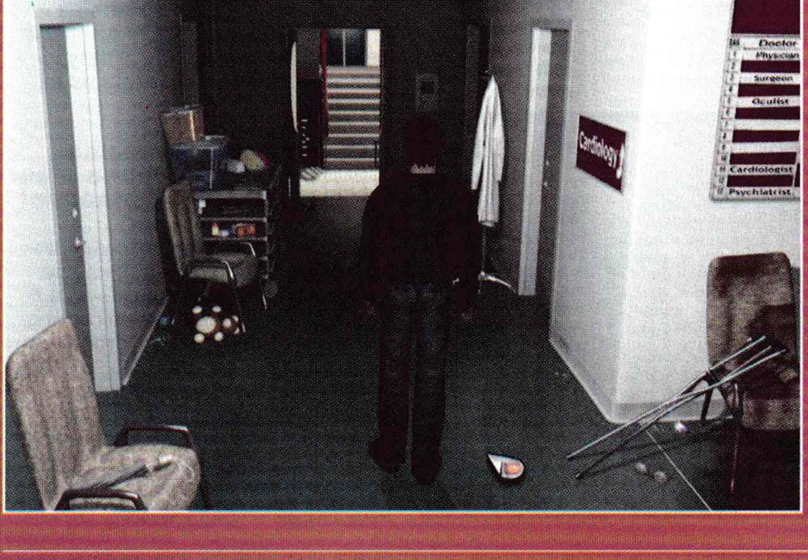
КЕФОМЕТЪР

3

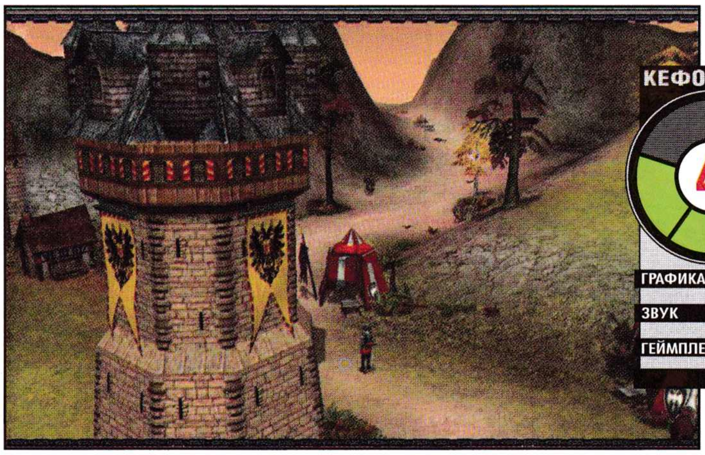
ГРАФИКА	4
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	4



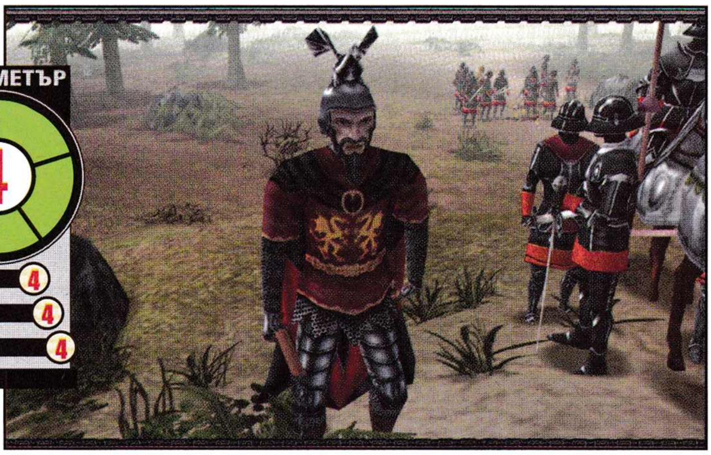
▲ Офисът на системния администратор е подозрително подреден.



◀ Къде ли е кабинетът на личния ми лекар?



Превъзходна триизмерна графика!



Не бихте искали да попаднете в ръцете на този гледащ злобно субект!

КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА 4

ЗВУК 4

ГЕЙМПЛЕЙ 4

Castle Strike

Приятна алтернатива на Stronghold

■ Related Designs/Data Becker ■ www.castlestrike.com ■ RTS ■ P 800, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ 1 CD

Производителят на Castle Strike е същата компания, която през миналата година ни представи приятната стратегия No Mans Land. Това беше добра игра, предлагаща някои забавни новости. Не е изненада, че новото им творение е също доста прилично, предлагащо интересен геймплей и нелоша графика.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

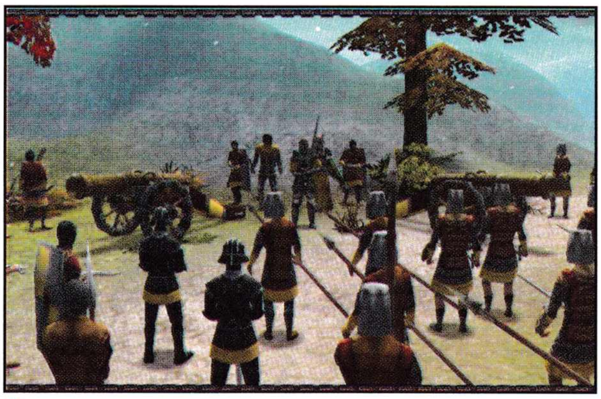
В тази нова игра основното внимание на геймплея е съсредоточено върху дизайна, защитата и превземането на замъци. Логично е веднага да се досетим за Stonghold – и да, наистина двете игри в много отношения са подобни.

Историята в Castle Strike се развива в продължение на три кампании, всяка от които включва по осем сценария. Действието започва със съседска вражда между дребни германски благородници и постепенно ескалира, докато героите ни се оказват забъркани в династичните борби в Англия и Стогодишната война във Франция.

Самият геймплей може и да е акцентиран върху замъците, но това не е единственото, което ще намерим в кампанията. Сред двадесет и четирите сценария ще имаме да изпълним и задачи от типа "прекоси цялата карта с няколко войници", както и някоя и друга "stealth" мисия, в която главният ни герой ще трябва да избягва противниците или да ги напада изненадващо в гръб.

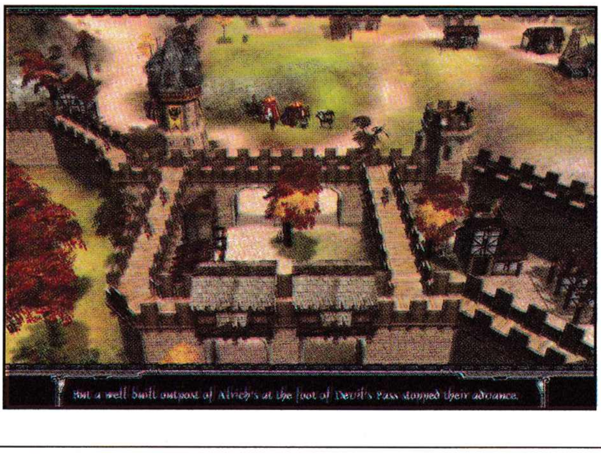
Типичните сценарии "построй замък, отблъсни атаките на противника и разбий неговия stronghold" се състоят от две части – военна и икономическа. На пръв поглед икономическата част е като в другите стратегии – създай работници, построй сгради и събирай ресурси... Но не съвсем. Защото производителите са успели да автоматизират превъзходно тази част и то до такава степен, че цялото ви внимание е свободно да бъде съсредоточено само върху военните действия! Самите сгради също са разделени на две части – военни, които може да бъдат построени САМО вътре в замъка, и цивилни, които могат да бъдат построени само извън крепостта. При всичките сгради има и една особеност – можете да построите само по една бройка от всяка. Което означава край на няколкото "barracks" и rush-тактиките в мрежовите игри.

Ето малко повече подробности за икономиката на Castle Strike. Ресурсите, с които разполагте са четири – пари, дърво, метална руда и камък. Работниците обаче събират само последните три, докато парите се генерират автоматично като създадете "tax collector" и направите необходимия upgrade. За допълнителен източник на пари можете да построите "market place" и да продавате част от излишните си ресурси – но с всяка продажба цената им намалява!



Сюжетът в кампанията се развива с помощта на кратки cutscenes, реализирани с енджина на играта.

Замъкът може и да изглежда страшен, но един-единствен катапулт ще го срине за отрицателно време.



But a well built outpost of Ulrich's at the foot of Devil's Pass stopped their advance.

Събирането на дърво, руда и камък обаче е решено направо гениално!

С помощта на плъзгач разделяте всички налични работници на две. Едната част от работниците напълно автоматично започва да гаси пожари, да ремонтира и да строи нови сгради и да подготвя врящ "oil" (или "pitch") за защита на крепостните порти (в този приоритет по подразбиране, но можете и да го променяте при нужда). Втората част от работниците пак съвсем автоматично започва да събира ресурси. Тук разполагате с един триъгълник и помощта на указател можете да преразпределяте работниците между трите ъгъла на триъгълника – т.е. между трите ресурса. Така написано може и да ви изглежда сложно, но на практика е безкрайно удобно – всъщност ви дава възможност изобщо да не се занимавате с работници и ресурси! Необходимо е само от време на време да "произведете" по някой и друг допълнителен работник, за да компенсирате загиналите (дървосекачите обожават да ходят на другия край на картата, особено ако там има противников лагер).

И сега идваме до замъците. Строителството им задължително започва с keep. Около нея в ограничен радиус имате пълната свобода да разполагате крепостни кули, порти и защитни кули. Особеното при всички тези елементи е, че за тях не са необходими работници – строители и те се "самоиздигат" почти мигновено. Но пък за съжаление не можете да ги ремонтирате. Защитните кули са два размера и за всеки от тях е необходим предварителен "research". Над крепостните порти можете да издигате надстройки, от които работниците изсипват вряща смола, а върху големите кули се монтират балисти и дори крепостни оръдия. Вътре в замъка вече се строят (по нормалния начин – с работници) различни военни сгради – "barracks", "stable" и подобни. Странно е, че сградата "workshop" – работилницата, която произвежда обсадните машини, се брои за цивилна и се строи извън крепостта.

Една сериозна

разлика между Castle Strike и Stronghold е, че крепостните стени и кули са неуязвими за всичко освен обсадните машини

В Stronghold беше много странно и направо глупаво как някой мижав копиеносец с дървеното си копие почуква 5-6 пъти по основата на огромна каменна кула и тя – хоп! – се свлича на земята! Сега това е невъзможно без обсадна техника – катапулти, балисти и топове... Оръдия ли? Да, има и подобни чудеса на техниката! Като построите алхимическа кула, можете да "изобретите" барута и други ъпгрейди в тази област и да започнете производството на топове, мортири и дори на ръчно огнестрелно оръжие – аркебузи! Трябва да правите разлика обаче между крепостните стени и кули и останалите сгради – те са уязвими от стрелци с лък, ако сте изобретили технологията "запалителни стрели" (както и от един специален вид войници).

За да е боеспособна всяка обсадна машина, трябва да има обслужващи войници – двама, трима или четирима души. Самата машина е като сградите – неуязвима е от обикновените войници, но за сметка на това можете да избиете обслужващия персонал и да я пленитe, като просто "вкарате" в нея свои хора! Една друга особеност на обсадната техника е, че най-тежките машини са неподвижни – но можете да ги разглобявате и да ги придвижвате с теглени от коне талиги на ново място.

И за да приключим с обсадните машини – единственият сериозен недостатък на играта е, че тази техника (дори и най-обикновените катапулти) разбива стените и кулите прекалено бързо. Дори куриозното е, че същият катапулт, който разбива стената само с три удара, се нуждае от повече попадения, за да убие един най-обикновен стрелец с лък! И сега да обърнем малко внимание и на обикновените войници. Те могат да се групират в отряди, наречени "banner" (неизвестно защо:-), което дава сериозни бойни преимущества. За целта обаче трябва да имате и свободен герой, от които можете да имате до трима едновременно. В соловата кампания героите са предварително определени и зависят от сюжета, но за да се сдобиете с тях в multiplayer, се нуждаете от специален ъпгрейд. Всички тези герои могат да качват до осем нива и всяко ниво им дава по 10% завишаване на характеристиките. Обикновените войници могат също да качват нива, но само до три и тези завишения както и в другите подобни игри рядко оказват някакво осезаемо влияние.

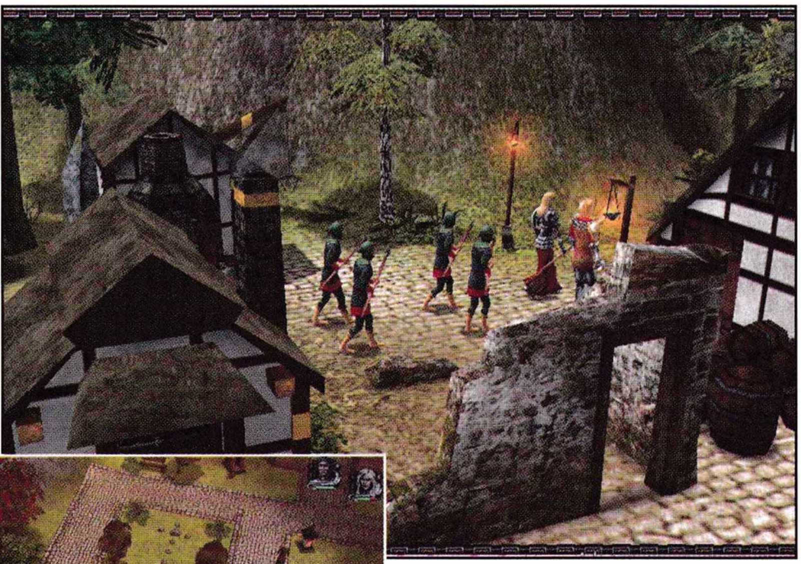
Добро впечатление прави, че производителите са се постарали да включат в интерфейса за управление на войниците всички най-успешни прийоми – включително групирането им с Ctrl и цифри и задаването им на "поведение" – агресивно, дефанзивно и пасивно.

Като заключение – Castle Strike е доста добра игра и ако харесвате стратегии от типа на Stronghold, си заслужава да я изпробвате!

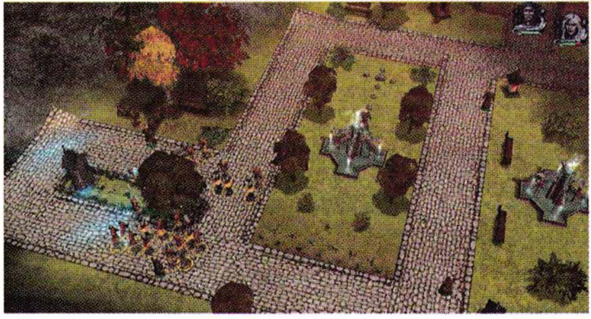
ФАКТИ

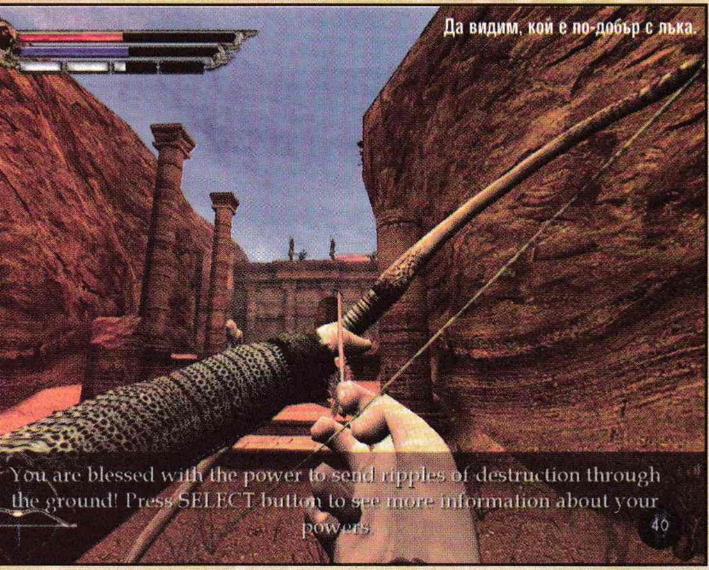
Като стартирах играта за пръв път, беше почти невъзможно да се играе, тъй като курсорът на мишката реагираше с голямо забавяне. Оказа се, че е от включената опция за "anti-aliasing". Не мога да проумея какво им става на тези производители, че не се съобразяват с възможностите на видеокартите. Все пак тази опция е по силата на всяка съвременна карта и тези проблеми са непростими.

Това селце е познавало и по-добри времена.



Мирно романтично кътче за краткотраен отдих.





Да видим, кой е по-добър с лъка.

You are blessed with the power to send ripples of destruction through the ground! Press SELECT button to see more information about your powers.

Knights of the Temple

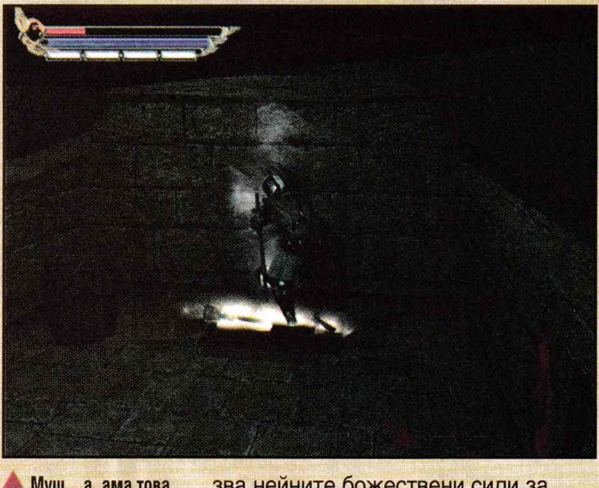
От създателите на Enclave

■ Starbreeze / TDK Mediactive ■ www.knightsofthetemple.com ■ 3 CDs
■ Third Person Action ■ P 600 MHz, 192 MB RAM, 3D Video с T&L

Странно е как игра, която на пръв поглед не е нищо особено, може да те погълне така, че да я минеш на един дъх. Така стана при мен, докато играех Knights of the Temple. Когато я пуснах за пръв път, бях леко разочарован от това, което предлага, но след час вече не обръщах внимание на недостатъците.

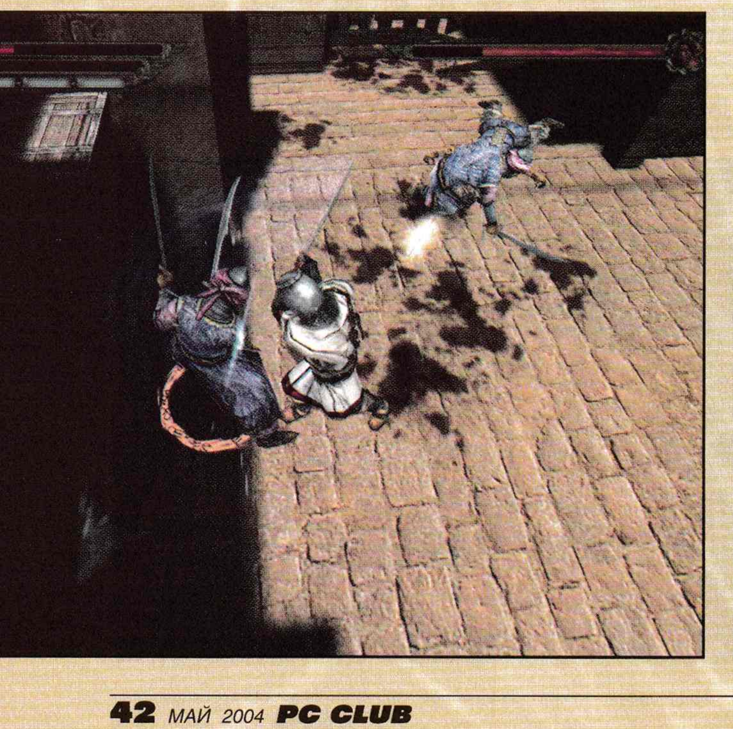
Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Както вероятно се досещате, играта е с религиозна тематика. В историята са замесени зъл епископ, красива и невинна девойка, много гадове и разбира се "нашият" герой, чието име е Пол и е млад тамплиер. Задачата ви е да доберете до епископа, който между другото е пратеник на Сатаната, преди да е завършил ритуал, чрез който ще отвори врата към Ада и... сещате се. Нищо оригинално, но върши работа. Между другото трябва да спасите и красивата девойка, Адел, която е отвлечена от епископа, който използва нейните божествени сили за своите зли дела.



▲ Муш... а, ама това не е ли брадва?!?

▼ Специална атака тип "пумпал" и гадовете се разпръскват.



Разбира се, пътят ви ще е дълъг и труден. Трябва да премерите сили с доста гадове, които хич не са лесни за убиване. За щастие Пол умее да си служи с меча, само трябва и вие да умеете да го управлявате. Управлението не би трябвало да е голям проблем, макар че може да е малко объркващо понякога. В началото се налага да използвате само основните четири бутона – бърза атака, силна атака, блок и use бутона. По време на игра научавате различни комбота, които се правят с комбинации от двата бутона за атака. За съжаление броя на комботата е само шест. Но това не е от особено значение, тъй като в по-горните нива вероятно ще ги избягвате, тъй като гадовете са повечко и дългите комбота ви оставят незащитен в гръб. Освен комботата научавате и специални атаки, четири на брой. С тяхна помощ се справяте с няколко противници наведнъж и с такива, които блокират нормалните ви атаки. Тъй като и това не е достатъчно, за да се изправите пред силите на злото, Адел, използвайки силите си, ви се явява от време на време и ви казва молитви, които Пол може да използва за специални божествени сили. Тези сили включват възстановяване на кръвта, защитна аура, огнени топки и ударни вълни. Специалните атаки и божествените сили се изпълняват като задържите съответния бутон и след това натиснете един от основните бутони, които споменах по-горе. Така бутоните в играта са малко, но можете да объркате коя комбинация за какво беше, а това в разгорещена битка би могло да ви коства живота. Тъй като би било прекалено лесно, ако специалните умения можеха да се използват неограничено, авторите са вкарали лимит. С други думи, можете да правите специалитетите само ако съответният бар е достатъчно пълен. Барът за специалните атаки се пълни с времето, като бих казал, че става доста бързо. Божествените сили пък зависят от бар, който се пълни, като убивате гадовете.

Вече споменах, че Пол се бие с меч. Естествено има както други мечове така и други оръжия като брадва, боздуган и лък. Из нивата ще намирате най-различни видове от всеки един от четирите типа оръжие. За мое огромно съжаление разлика между типовете няма, с изключение на лъка. С други думи, дали ще се биете с меч или с боздуган все тая, Пол прави едни и същи движения и с двете. Това дори е доста смешно на места, особено когато се опитва да намушка противника с нещо различно от меч. Честно казано, това е едно от големите разочарования в тази игра. Слава Богу, поне лъкът внася разнообразие. Когато го изберете, минавате в първо лице и ще трябва да нацелвате гадовете без помощта на мерник, както и трябва да бъде. Освен това докато използвате лъка, не можете да се движите и ставате доста уязвими, така че ви съветвам да внимавате кога и къде го използвате.

Битките са около 90% от геймплея на Knights of the Temple

Гадовете са всяка крачка и обикновено не идват по един, освен в самото начало. В много от случаите ще трябва да се биете срещу 3-4, а понякога и 5-6 противници наведнъж. Доста неприятно е, когато

Пол се моли, за да си върне кръвта.

Тези буркани съдържат лечебен мехлем.

ви приклещят и започнат да ви налагат непрекъснато от всички страни. Разбира се, винаги можете да прибегнете към номера "дръж блок, докато се напълни барът за специалната атака и след това направи такава, после повтори отначало". И все пак битките не са всичко. В играта ще трябва да се справите и с няколко пъзела. Те не са много, нито пък са сложни, но хубаво, че ги има. Освен това доста често ще ви се налага да търсите ключ, с който да отворите някоя врата. Повечето ключове са у някого от гадовете близо до вратата, която отключват, но някои са скрити в сандъци или в противници на места в страни от основния път и може да ви се наложи да се върнете да почупите малко сандъци и поступате малко лошковци.

Гадовете, освен че са много като бройка, са и доста като видове. Ще трябва да се справите с разни изперкали типове, чалмари, рицари, шишковци, дето приличат на касапина в месарския до нас и няколко демонични изчадия, като повечето от тези гадове ще видите в последните нива под формата на духове. Има и нещо като босове, т.е. гадове, които в момента на първото си появяване са доста тежки за убиване, но след това с новите ви сили и оръжия вече не са толкова страшни.

Играта има 29 нива, всяко от които се минава доста бързо. С други думи, цялата игра не би трябвало да ви отнеме повече от 7-8 часа. Може да ви се струва малко, но като че ли така е по-добре. Иначе има вероятност да ви омръзне безкрайното клане и да зарежете играта преди края. Е, можеше да вкарат още някой друг пъзел или поне да бяха по-сложни, та да се удължи времето за минаване, но уви.

Knights of the Temple не впечатлява с графиката си, макар някои нива да изглеждат доста приятно. Множеството кътсцени, които са пререндерирани с енджина на играта, изглеждат доста зле. Не го разбирам това. Така и така са решили да използват енджина, защо не сложат просто скрипт за сцените, а трябва да ги рендерират, та да заемат повече от едно CD!

КЕФОМЕТЪР

3

ГРАФИКА	3
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	3

В звуково отношение може да се каже, че нещата са по-добре. Всичко е прилично озвучено, а музиката през по-голямата си част е доста добре подбрана, нищо че понякога започва да цикли на едно място. Музикалният фон се променя непрекъснато в зависимост от някои неща. Така например, когато останете на малко кръв, ще чуете биене на камбана и една лека и приятна музика, в стил "главният герой загива славно". В случаите, когато адреналинът ви се е качил и газите гадове наред, музиката става доста по-динамична и можете да добиете представа за ритъма на сърцето на Пол.

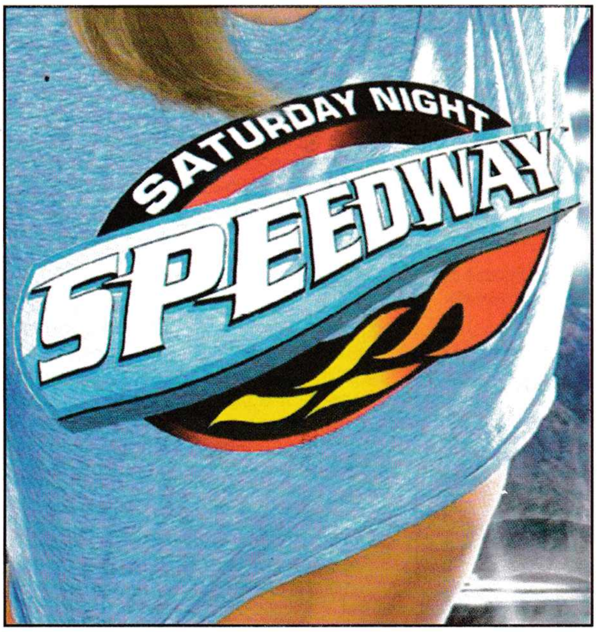
За управлението по време на битка вече споменах, но искам да кажа, че

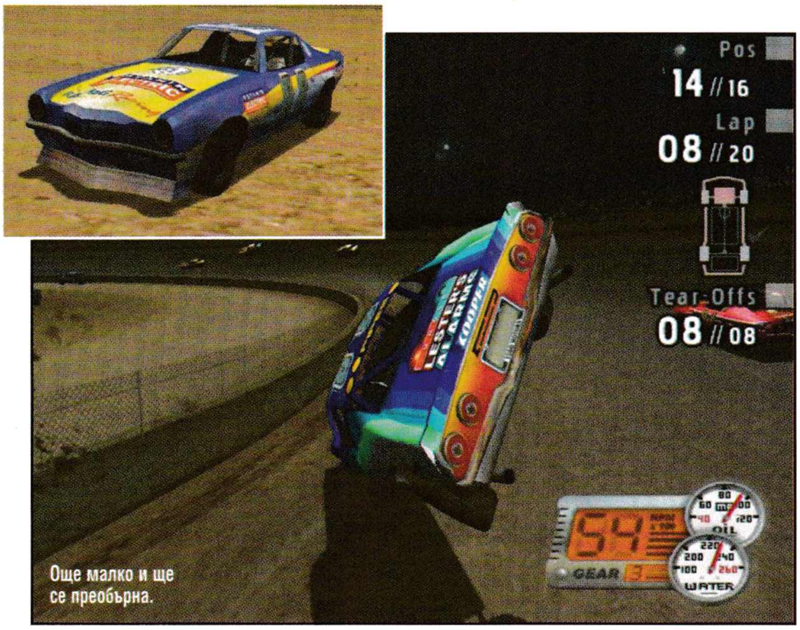
докато се движите из нивата, може да се подразните малко

Четирипосочното управление на героя не е нещо ново и вече не прави неприятно впечатление, но в повечето игри, когато камерата смени ъгъла си управлението не се променя веднага. Тук не е така. Докато се движите напред, ако камерата смени ъгъла си, Пол се обръща независимо че не сте пуснали бутона, който сте държали. Така може няколко пъти да се завъртите на едно място, докато се усетите какво да направите. Друг проблем на управлението е липсата на мишка. В опциите има възможност за обръщане на движението на мишката по Y координатата, но аз лично не разбрах как да управлявам нещо с нея. Всъщност тази опция за мишката променя движението по Y, но за клавиатурата (забелязва се при боравене с лъка). Поне камерата е на ниво. Почти няма да изгубите героя от погледа си. Предвидени са четири бутона за въртене на камерата, което обаче едва ли ще ви се налага да използвате. Играта можеше и да е много по-добра, но и в този си вид е доста приятно изживяване, тъй като не е прекалено лесна, нито много трудна, умерено дълга е и като цяло става за убиване на няколко часа.

Това може да не е истинският Ад, но е също толкова неприятно местенце.

Пол може да прави и довършителни движения.

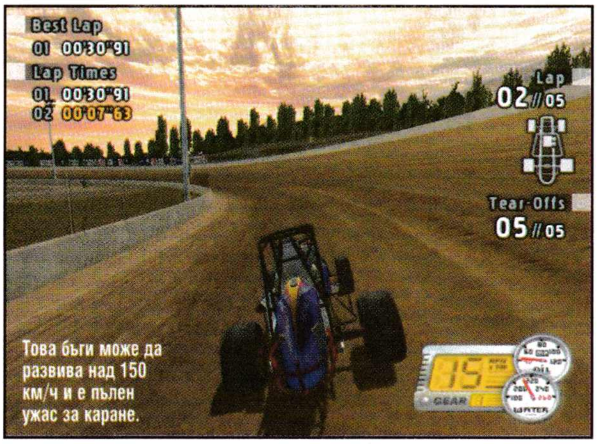




Още малко и ще се преобърна.

Добре дошли в твърде калния вариант на NASCAR

■ Ratbag Games/Atari ■ www.us.atari.com
■ P 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video
■ Racing ■ 1 CD



Това бъги може да развива над 150 км/ч и е пълен ужас за каране.

Вероятно има безброй начини за прекарване на събота вечер. Купон, ходене на гости, гледане на някой нов филм, романтична вечеря с любимия човек, телевизия... Сигурен съм, че едва ли са много тези хора, на които им е хрумвало да си прекарват заврени в купчина тенекия и много, ама наистина много кал...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

КЕФОМЕТЪР

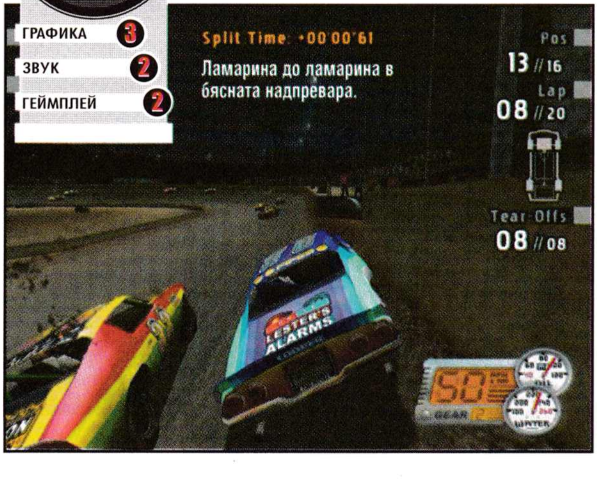
ГРАФИКА 3
ЗВУК 2
ГЕЙМПЛЕЙ 2

Когато става дума за забавления и състезания, за човешкото въображение няма ограничения. Автомобилните надпревари са блестящ пример за това докъде би могъл да достигне човешкият род в измислянето на странни удоволствия. Наистина в това отношение разнообразието е колосално. Затова не бива по никакъв начин да се изненадваме, че геймърската индустрия бавно и методично вкарва в нашите компютри всички странности в жанра.

Ако трябва да сме точни, въпреки странностите на пръв поглед, в това състезание май няма нищо кой-знае колко учудващо и смайващо. Пистите са овални като форма и покрити с нещо като сгурия. Те в голяма степен наподобяват познатите състезания с мотоциклети. Малката разлика е, че по трасетата се движат неща, които много приличат на автомобили. Всъщност возилата са разделени в три категории. Първата ми се струва най-екстремна. Опитайте се да си представите нещо като

бъги, което трябва да се движи по овална писта и да развива скорости над 150 км/ч

Контролът върху подобно творение е повече от труден, тъй като бъгито е изключително леко и неустойчиво и всяко влизане в завой с висока скорост води до завъртане и в крайна сметка до загуба на ценни секунди. Втората категория са коли външно приличащи на някои от моделите-гордост на американската автомобилна индустрия, само че изглеждат по начин все едно са извадени от автоморга. Те обаче са несравнимо по-лесно управляеми и не изискват повече от 5-10 минути за свикване. Третата категория са най-мощни и бързи и при тях дори може да се говори за нещо като форми, съобразени с аеродинамиката. Поведението по трасето на тези „болиди“ бегло напомня NASCAR-машините. Така че ако някога сте пробвали подобна игра, е много вероятно да не изпитате особени трудности с контрола. Въпреки това е напълно задължително да прочетете ръководството, тъй като тук има неща, за които едва ли бихте могли и сами да се сетите. Само като илюстрация мога да посоча така наречения tear-off, който, както се оказва по-късно, е от особена важност за успеха в състезанието.



Ламарина до ламарина в бясната надпревара.

Това е типично американски спорт. Правилата са изключително прости и ясни, но ако трябва да спазите целия ритуал, съпътстващ стартовете от Saturday Night Speedway, със сигурност ще си скъсате нервите. За щастие хората от Ratbag са съобразили тази особеност и са предвидили „вълшебното“ бутонче с надпис "SKIP", така че ако не сте от най-търпеливите, можете да скочите директно в надпреварата.

Играта е в два варианта. Първият е аркаден и в него екшънът надделява над всяка идея за реализъм. Във втория случай (Career Mode) трябва да изградите собствена кариера като състезател в калните надпревари. Има също мултиплейър, но той е сведен само до split-screen надпревари.

Като графика и звук Saturday Night Speedway е на поносимо равнище, но не блести с нищо особено. По отношение на геймплея е трудно да се прецени еднозначно, тъй като за мен играта е доста скучна. Очевидно при американците нещата стоят по друг начин, тъй като калните надпревари се радват на сериозен интерес и завидна популярност. Ако обаче не си падате по подобни отвъдокеански забавления, едва ли тук ще намерите нещо, което да си заслужава специално отделяне на време.

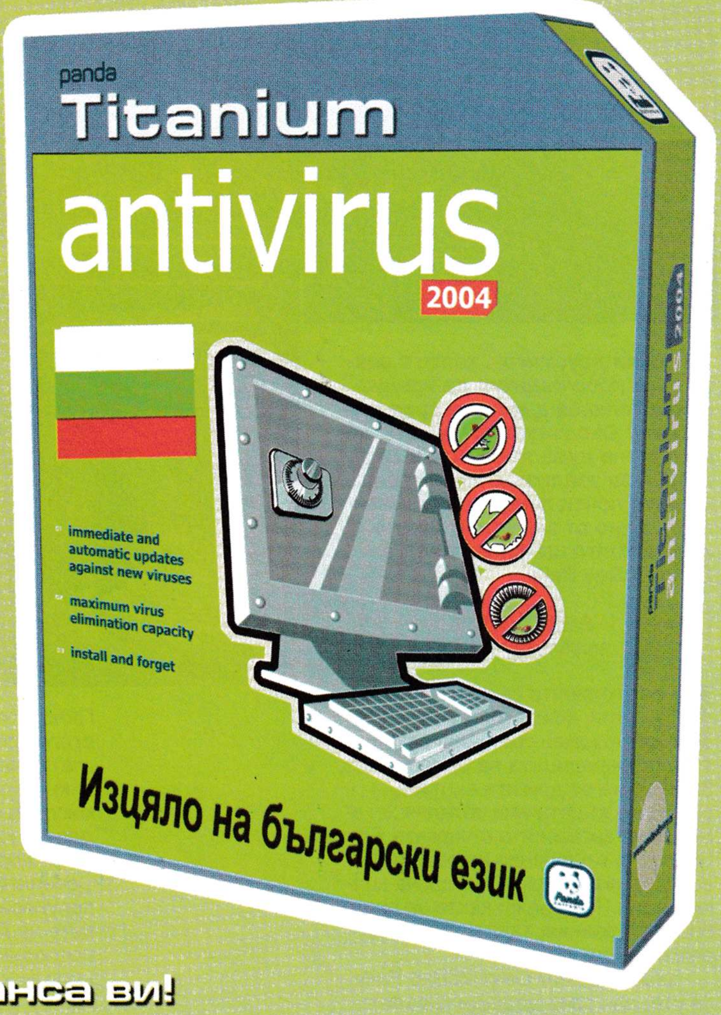
Изпрати PANDA като SMS на

1025

Може да спечелиш

2 x

Panda Titanium antivirus 2004


panda
Titanium
antivirus
2004
immediate and automatic updates against new viruses
maximum virus elimination capacity
install and forget
Изцяло на български език

10 x

целогодишни абонамента за PC Club с DVD или CD

Всеки SMS увеличава шанса ви!
Очаквайте печелившите в следващия брой на PC Club!

Panda Software

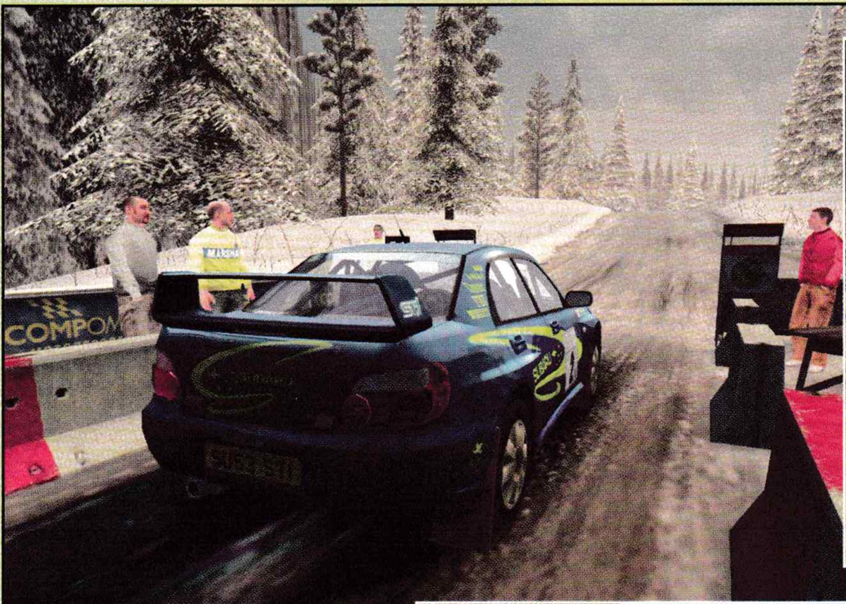
Computel®
Information Security Company

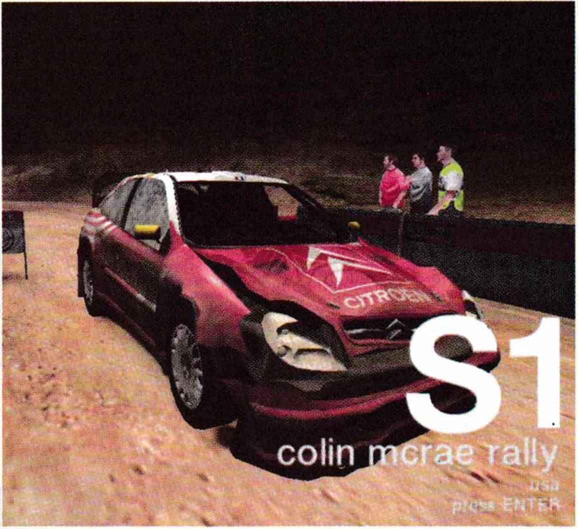
Организатор на играта PC Club.
За участие без SMS изпращайте писма на редакционната поща. Цена на един SMS 0,25 лв. без ДДС.

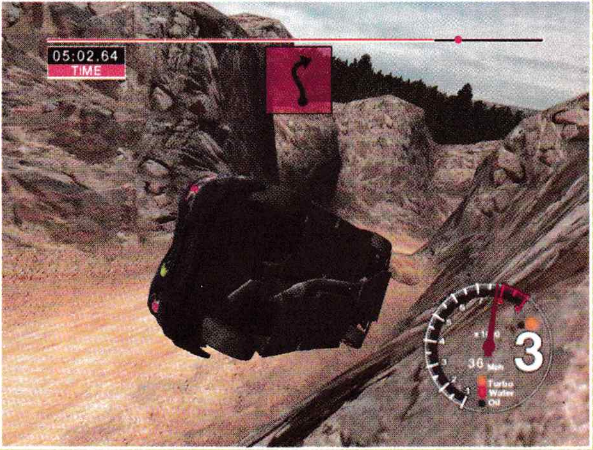
colin mcrae rally 04

Codemasters поставят нови стандарти във виртуалните ралита

■ Codemasters ■ www.codemasters.com/colinmcraerally04
■ P 750 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ Rally ■ 4 CDs







Има ли друга игра, която с всяко свое ново издание да предизвиква толкова дискусии сред феновете? Със сигурност има, но когато стане дума за ралита и се заговори за реализъм, качествена визия и почти перфектен геймплей – едно от задължителните имена, които ще ви хрумнат, е Colin McRae Rally.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

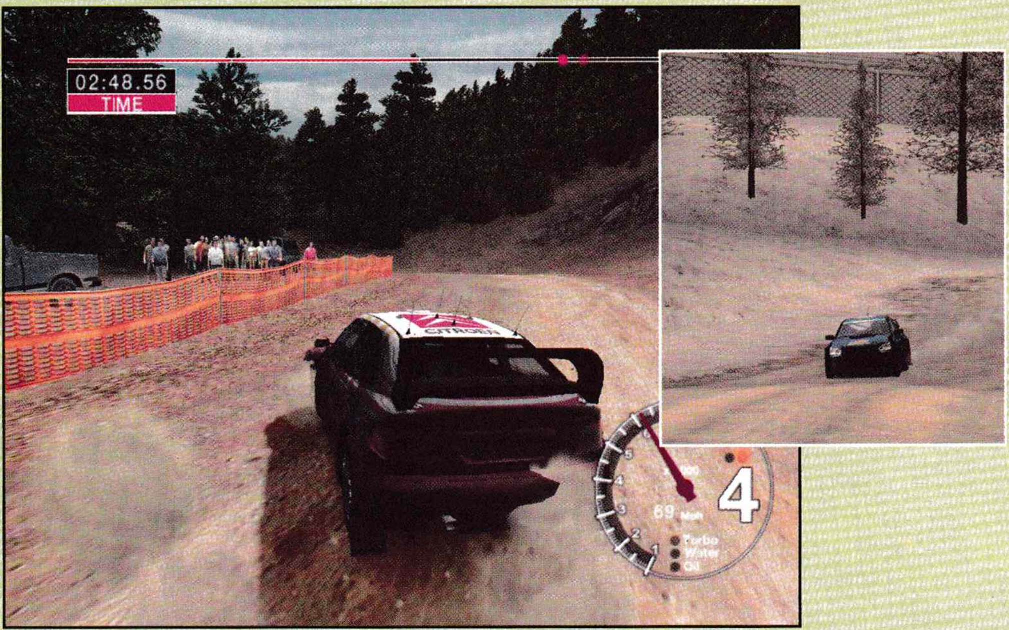
През годините се появиха десетки игри, които трябваше да бъдат някаква смислена алтернатива на поредицата на Codemasters. За разлика от другите виртуални спортове, където има тотална хегемония на заглавията с марката EA Sports, по отношение на ралитата все още има някаква смислена конкуренция. Това важи както за пистовите състезания, така и за по-екстремните надпревари.

През годините Colin McRae Rally се утвърди сред водещите ралита. Причините за това са много, но сред тях си струва да се споменат приличното графично оформление, изключително атрактивният геймплей и не на последно място истинските автомобили, които в крайна сметка са голямата атракция за феновете. Един от недостатъците е липсата на съответния лиценз за използване истинските имена на пилотите. Това се превърна в траен повод за критики и недоволства и то с основания. Пилотите от WRC в много по-малка степен се радват на извънземния статут на своите колеги от Формула 1, където отсъствието им би обезсмислило напълно всеки опит за създаване на игра. В интерес на истината, дори името на поредицата на Codemasters вече е значително по-популярна от своя „кръстник". Изявите на Летящия шотландец през последните години вървят упорито надолу и вече май не е съвсем ясно кой кого рекламира. Така или иначе Colin McRae Rally продължава да поставя стандарти в жанра и четвъртото издание го доказва по неоспорим начин.

Най-големият интерес на почитателите на виртуалните ралита винаги се свързва с две неща: автомобилите, които ще управляват и тяхното поведение по трасетата. И по двата пункта Colin McRae Rally 04 е на почти перфектно равнище. Разнообразието от коли е впечатляващо и би следвало да задоволи очакванията и на най-претенциозните геймъри.

Колите са разделени на три категории

Първата е съставена от по-малките модели, с две задвижващи колела. Като типични 2WD– представители могат да се посочат Fiat Punto, VW Rally Golf, Ford Puma, Citroen Saxo и други. Вторият клас е на автомобилите с четири задвижващи колела. 4WD-возилата са Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer Evo VII, Peugeot 207, Ford Focus и Citroen Xsara (включена в демото на играта). Последната категория е наречена „B" и в нея присъстват коли, които лично за мен представляват много голям интерес. Те са далеч от технологичното съвършенство на 4WD-зверовете, но в тях има особен ретро, носталгичен елемент. След тях трябва да се отбележат Audi Quatro, Peugeot 205, Ford RS200 и Lancia 037. Освен тях има също допълнителни бонус-коли, които първоначално са недостъпни, но с развитието на играта и постигането на съответните успехи могат да бъдат „отключени". Особено приятен е фактът, че в Colin McRae Rally 04 се сблъскваме с напълно нова физика на автомобилите. В това отношение хората от Codemasters наистина са постигнали много. В играта със сигурност могат да се почувстват разликите между отделните класове и модели. От голямо значение са настилките на пътя, а като добавим и забележителните възможности за настройки по автомобила, се получава толкова завършена картина,



която трудно може да се срещне в конкурентно издание. Няма как да не прави впечатление невероятно реалистичното поведение на колите в състезанията. Спирачният път, завоите, поднасянията и ускорението са на невероятно ниво. Като сериозен недостатък може да се отбележи леко нескопосаният начин, по който колата реагира при удар с различни обекти. Някак странно е да се движиш със над 100 км/ч и при сблъсък с някакво дребно колче, автомобилът да спира, като че ли се е забил в бетонна стена. Нивата на физически повреди са две – нормално и тежко. При всяко положение външните поражения са потресаващи и след малко по-неумело каране иначе лъскавото возило започва да изглежда по начин, все едно върху него са минавали с валяк. Неприятно впечатление правят някои недомислици. Така и не успях да си обясня как един лек сблъсък отпред би могъл да доведе до счупване на задното ми стъкло, но явно авторите на играта имат някакви свои, специфични виждания по тези въпроси. Тук също е въпрос на майсторство и стратегия от ваша страна как ще подходите към ремонтите. Би било добре да добиете ясна представа за приоритетите при един по-разбит автомобил. Според мен критични за сравнително успешното представяне са поправките, свързани с ходовата част и управлението и чак след това идва ред на елементите, имащи отношение към скоростта.

Управлението на автомобилите е повече от прецизно и съм сигурен, че най-запалените фенове на автомобилните състезания ще имат на какво да се зарадват. Най-приятното в случая е, че усещането за автомобила се постига в рамките на около половин час. Разбира се, най-добрият вариант е да имате подръка някой качествен волан, но дори да нямате, контролът с клавиатурата е достатъчно точен и прецизен.

Състезанията се провеждат в осем държави. Това са САЩ, Гърция, Швеция, Финландия, Япония, Австралия, Обединеното кралство и Испания. Цялата игра съдържа общо 52 етапа. Тук е мястото да се отбележи, че пътните настилки са особено разнообразни и това, че сте избрали конкретни настройки за даден етап в определена държава, съвсем не означава, че ще бъдат подходящи за следващия. При всяко положение трябва да се правят експерименти, но така че нивото на риска да бъде в границите на разумното. Едва ли има смисъл някой да бъде убеждаван, че е абсурдно да се кара с едни и същи гуми по заснежен път, сух асфалт или разкалян черен път. Като допълнителни фактори от особено значение са климатичните условия. Тяхното влияние е двупосочно. От една страна, се променя състоянието на пътя, а от друга, могат да настъпят драстични изменения във видимостта. И въпреки наличието на навигатор, липсата на достатъчна видимост може да се окаже сериозен проблем. Като краен резултат към всеки старт е нужно да се подхожда като внимателно се съобразяват всички особености. Ако това не се прави, вероятността от провал е много голяма.

В графично отношение Colin McRae Rally 04 е повече от прилично равнище. И все пак няма как да се въздържа да не отбележа леко дразнещия дисбаланс между оформлението на трасетата и на колите. Все ми се струва, че местностите, в които се провеждат стартовете, биха могли да бъдат доста по-детайлни и атрактивно оформени. Наистина след постиженията на Far Cry като че ли всичко изглежда грозновато, но по този пункт от играта на Codemasters може да се желае още. За сметка на това

автомобилите са оформени по чудесен начин

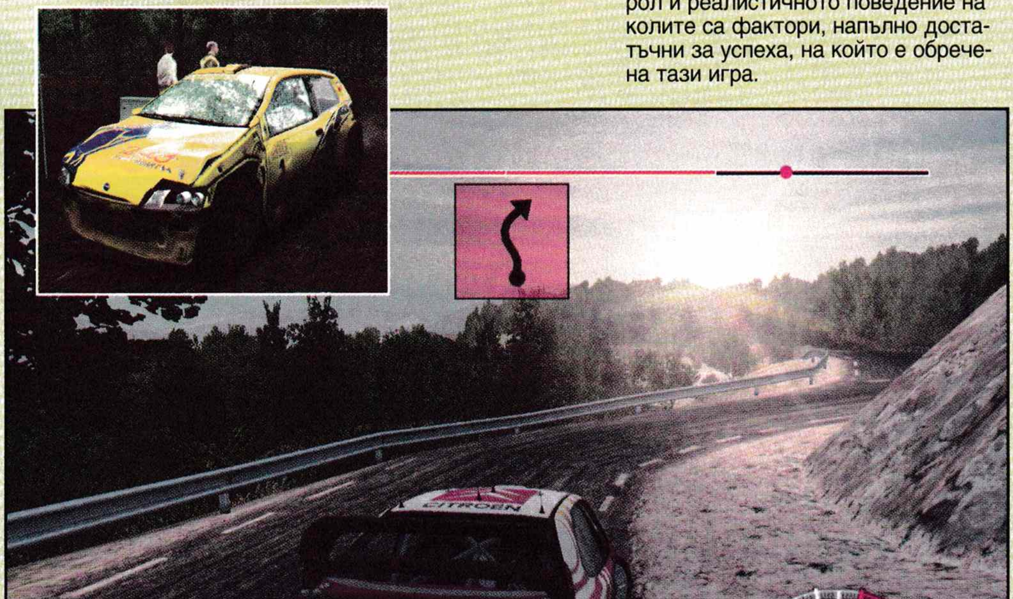
Ако искате да се насладите на цялата им прелест, направете това в началото, на самия старт, защото малко по-късно това вече не е възможно, тъй като колите за зацапват доста сериозно.

Без съмнение Colin McRae Rally 04 е удачен пример за добре направено рали. Перфектното озвучаване, ефектната графика, атрактивните игрови варианти, прецизният контрол и реалистичното поведение на колите са фактори, напълно достатъчни за успеха, на който е обречена тази игра.

КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА	4
ЗВУК	5
ГЕЙМПЛЕЙ	4



SPARTAN

- Slitherine Software
- www.slitherine.co.uk/spartan/
- P 300, 64 MB RAM, 8 MB Video
- походова стратегия
- 1 CD

Походова стратегия в Древна Гръция

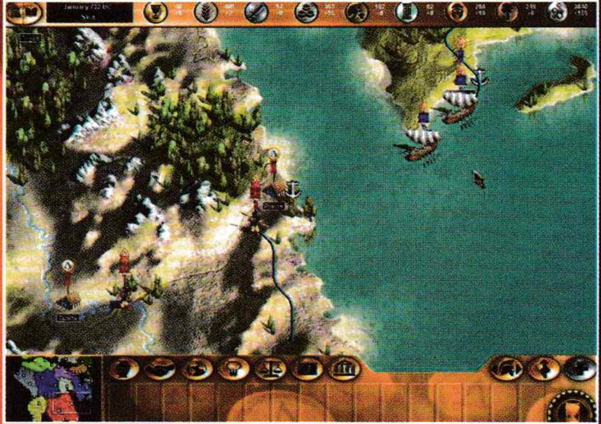
Преди една две години се появи походовата стратегия Legion от никому неизвестната британска компания Slitherine. Играта привлече вниманието на любителите на походовите стратегии, но имаше доста сериозни проблеми с интерфейса и не доби популярност. Въпреки това очевидно е привлякла достатъчно фенове, защото скоро след това се появи следващата игра от поредицата – Chariots of War, а ето че вече можем да играем и на третата ѝ част – Spartan.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Действието в новата игра се развива на територията на Древна Гърция и Мала Азия, преди завоюването им от римляните, и обхваща исторически период от няколкостотин години. Запазени са основните принципи от Legion, но са добавени много новости в геймплея и интерфейсът е изцяло преработен. При това очевидно са взети под внимание и предложенията на феновете, защото настоящият интерфейс мога да го определя само с една дума – "перфектен"! Добавете към това подобрената графика и получаваме игра, която смело бих определил като "задължителна" за феновете на походовите стратегии!

Разбира се, като става въпрос за графиката, трябва да се има предвид, че оценката е относителна и е спрямо другите игри от същия жанр, така че ако сте с още пресни впечатления от Far Cry, едва ли ще бъдете трогнати.

Колкото до геймплея на Spartan – прочетох ревюта, в които играта се сравнява дори и с Civilization. Може да прозвучи кощунствено, но наистина има много сходни елементи.



Реките и високите планини са непроходими.

Отново имате карта с многобройни градове, всеки от които е способен да произвежда някакви ресурси, пари и армии. За целта трябва да построите многобройни сгради, които при това е възможно да се ъпгрейдват на няколко степени. За да можете обаче да издигате по-усъвършенствани постройки и да разполагате с по-добри войски, трябва да инвестирате много сериозно в research. Насоките за изобретяване са групирани по ресурси, а те са цели девет – злато, сребро, мед, желязо, тухли (bricks – основният строителен материал), мрамор, дърво, коне и храна. За всеки от ресурсите имате по седем технологични степени, които ви дават възможност за по-ефективен добив, за нови и по-ефективни сгради и за по-добри войски.

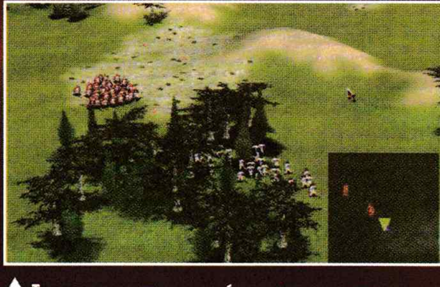
Не можете обаче да основавате нови градове, освен при определени исторически събития. Но пък

има достатъчно градове за превземане

и всеки от тях си идва с някакви възможности да произвежда определени ресурси, при това с различна големина на находищата. Максималният брой на ресурсите за един град е четири, а максималният размер на находищата е от ниво осем – и за да ги разработите напълно трябва да сте изобретили и необходимата технология от съответното ниво. Всяко селище обаче задължително може да произвежда "bricks" – и нивото на находището на "bricks" определя и максималната големина, до което може да се развие целия град!

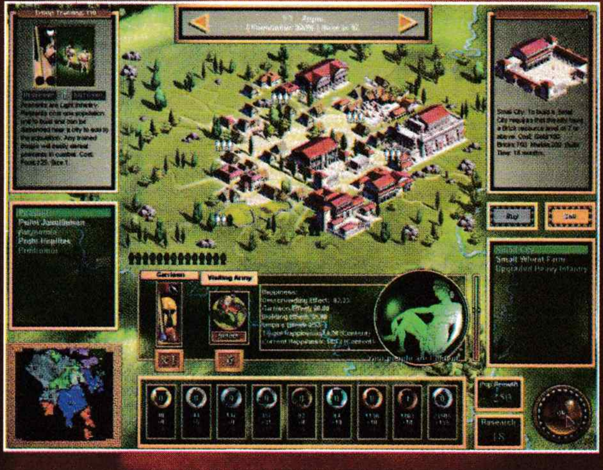
Няколко думи за сраженията – те са в реално време, но един път като започне битката, нямате почти никакъв контрол върху нея. Това означава, че ако вашата армия има добър показател "scouting", ще можете да разположите отрядите си в зависимост от бойния ред на противника – но и обратното също е вярно! След което стартирате битката и ви остава само възможността да наредите тотално отстъпление, масова атака (charge) или еднократно да се опитате да повдигнете морала на войниците си с командата "rally". Тези от вас, които са очаквали битки от типа на Medievil: Total War, може и да останат разочаровани, но като вникнете повече, ще забележите, че и този начин за провеждане на сраженията не е никак елементарен!

В играта има и други тънкости, но пък има и три много добри tutorials, и ако ви се играе добра походова стратегия, не се колебайте изобщо и си инсталирайте Spartan. И после с много търпение и стратегически талант повторете завоеванията на Александър Македонски!

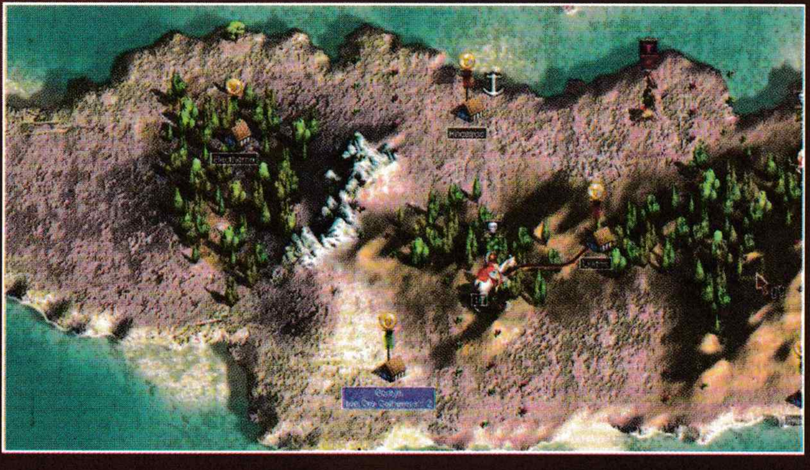


Този отряд от селяни ще бъде разпръснат от елитната ни спартанска пехота.

КЕФОМЕТЪР
4
ГРАФИКА 4
ЗВУК 3
ГЕЙМПЛЕЙ 4



Дали да строим военни сгради или да увеличим добива на храна?



Армиите могат да бъдат предвождани от генерал.

Siemens CX65

Телефонът, който можеше да бъде суперхит

На тазгодишния CeBIT Siemens показаха първите представители на новата 65-а серия, които трябва отново да направят компанията конкурентна при върховите модели. В края на март в редакцията пристигна и бета версия на новия флагман на Siemens – CX65, която имахме възможност да тестваме за вас.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Самият телефон ще бъде пуснат в продажба до средата на май на цена около 600 лв. и на пръв поглед предлага невероятни неща. Техническите параметри на CX65 със сигурност ще предизвикат интерес сред любителите на мощните GSM-и. Апаратът е оборудван с 11MB динамична памет, има VGA камера, която снима с доста добро качество при резолюция 640x480 и дори предлага възможност да снимате и видео. Освен това Siemens найнакрая са се престрашили да оборудват свой телефон с дисплей с 65000 цвята, който освен това е и доста голям и предлага повече от добрата резолюция от 132x176 пиксела. Въобще на първо четене CX65 напълно отговаря на рекламния лозунг на фирмата "Проектиран, за да изумява". За съжаление обаче това е само на първо четене. След пускането на телефона следват неща, които поне при мен сериозно разклатиха добрия имидж на Siemens като производител на функционални телефони. Очевидно дизайнерите на CX65 са имали изключително черен ден, когато са проектирали корпуса на телефона, защото **По-неудобен телефон човек трудно може да си представи!**

Siemens CX65

ПАРАМЕТРИ

Размер: 108 x 46 x 18 mm

Тегло: 90 грама

Дисплей: TFT, 65000 цвята, 132x176 пиксела

Памет: 11 MB

Камера: VGA снимки и видео

Комуникации: Кабел за данни, IR

Екстри: Java, WAP2.0, Снимки в телефонния указател

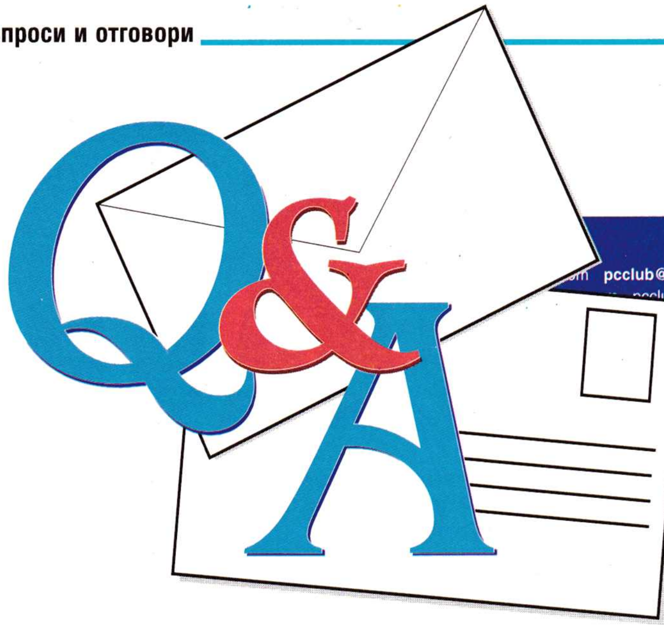
Голямата драма на CX65 идва от няколко недомислия. Първото са малките клавиши, но това вероятно може да се преживее. Много по-драматично е положението с двата функционални клавиша, които се намират точно под дисплея и които играят основна роля при използването на телефона. И двата бутона освен че са малки, са разположени по невероятно неудобен начин и са почти неизползваеми за нормалния потребител. Към това се добавя и появилият се за пръв път от доста време насам в модел на Siemens джойстик, който поне за моето усещане е доста по-лошо решение от джойпада на 55-а серия. Другата драма на CX65 е свързана с дисплея. От една страна, той е голям и най-накрая предлага 16-битов цвят. В същото време резолюцията определено не отговаря на неговите размери и по този случай всичко изглежда доста пикселизирано. Това поне за мен е странно, защото дори един C62 на същия производител предлага доста по-добър и контрастен екран, въпреки че е от по-нисък клас и с много по-малки претенции. При звука нещата също не са никак перфектни. Тук проблемът е най-вече в ниската сила на звука. CX65 има същия проблем като най-първите полифонични телефони – толкова е тих, че има сериозна опасност въобще да не го чуете. Това важи с особена сила, ако се намирате на шумно място. Това поне за мен също е неприемливо, отново защото Siemens в предходните си модели нямаха такива проблеми.

След всичките критики трябва да споменем и достойнствата на CX65. Апаратът разполага с действително добра камера, която дори снима и кратки видеоклипове със съвсем прилично качество. Снимките са на изключително високо ниво за телефон. Общата функционалност също е доста добра, а огромният обем на динамичната памет може да послужи за пример на другите производители на телефони, които все още се гаврят с потребителите, слагайки само 2-3 MB. За съжаление всичките тези откровено положителни неща се губят на фона на дизайнерските недомислици, които провалят този иначе многообещаващ телефон. Това е още по-озадачаващо, като се има предвид, че в CX65 издънките са точно на места, където Siemens по принцип са силни. След всичко, казано до момента, разни "дребни" на пръв поглед неща като липсата на Bluetooth дори не правят чак такова впечатление, защото просто едва ли много хора ще се сдобият с този телефон, за да ругаят после неговите създатели, че в апарат за над 500 лв. липсват елементарни удобства, които са станали стандарт дори при по-евтини модели. Жалко, защото приятни идеи в CX65 има, само дето реализацията им е повече от неудачна.

1200
1100
Полифонични и монофонични мелодии за твоя телефон
За полифонична мелодия изпрати SMS на 1200 с нейния код и ще получиш обратен SMS с парола. През своя телефон отиди на wap.hicomm.bg и въведи паролата. За монофонична мелодия изпрати SMS на 1100 с нейния код, като добавиш N за NOKIA, S за Siemens, A за Alcatel или SM за Samsung. Тя ще ти бъде изпратена.

Mortal Kombat Juke Box
♫ PCCM36R ♩ PCCM36R
Altered Beast
♫ PCCM51R ♩ PCCM51R
Mortal Kombat
♫ PCCM35R ♩ PCCM31R
Doom
♫ PCCM31R ♩ PCCM31R
Doom 2
♫ PCCM32R ♩ PCCM32R
Hang-On
♫ PCCM44R ♩ PCCM44R
Duke Nukem 3D
♫ PCCM33R ♩ PCCM33R
Space Harrier
♫ PCCM67R ♩ PCCM67R
Sonic
♫ PCCM92R ♩ PCCM92R
Wolfenstein 3D
♫ PCCM17R ♩ PCCM17R
♫ Полифонична ♩ Монофонична мелодия

Организатор PC Club. Цена за SMS към 1100 - 1 лв без ДДС



Още читателска подкрепа

From: westwood@gbg.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC-Club!

Няма да ви правя комплименти, вие си знаете какви сте. Пиша ви заради писмото "Читателска подкрепа", което отпечатахте в априлския брой. Реших или по-скоро се престраших да ви питам дали мога да се включа по някакъв начин във вашата работа? Моля кажете какви са изискванията ви? Иначе разбирам от HTML (кой ли не разбира вече), знам руски добре, английския (който пак всички знаят) също го разбирам.

Поздрави!

Reply:

Поздрави и от нас! Благодарим ти за ентусиазма и желанието да помогнеш! В момента не търсим нови автори за самото списание, но ако желаеш, можеш да сътрудничиш при събирането на новини за сайта - за повече подробности, виж във форумите там. Също, готови сме публикуваме всякакви фенски материали на сайта, на диска, а ако са достатъчно добри - защо не и на страниците на PC Club... Най-сетне - ако познанията ти по HTML и уеб-дизайн са достатъчно добри, може би ще можеш да помогнеш някак при планираното за близкото (или по-далечното, знаем си какво става с плановете) бъдеще преустройство на сайта, но за това е все още рано да говорим.

За кирилицата и идеите

From: mastxp@interbild.net
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club!

Искам първо да се извиня, че пиша на латиница, но искам да съм сигурен, че няма да излязат йероглифи и ако намерите време да ми отговорите, се надявам и вие да можете да ми пратите на кирилица.

За пръв път се престрашавам да пиша на най-популярното геймърско списание. Имам интересен въпрос по повод развитието (издаването) на нови игри и филми. дали не бихте могли да ми кажете някой български сайт, където геймъри като мен биха могли да изказват свои сценарии за игри или филми и ако някой има късмет - неговата идея да се реализира? Сигурен съм, че много от вашите читатели имат идеи, но понеже не са умели в програмирането, не могат да направят нищо и нямат къде да се изявят. И дай Боже да има кой да реализира идеята и някои сценарии да се превърнат в реалност. Все пак ние, геймърите, знаем най-добре какво е популярно и какво се играе. Още веднъж искам да се извиня, че пиша на латиница, но не знам дали може да разчита кирилица пощата ви, защото моята не може.

Надявам се да продължите да правите най-доброто списание в света (дори съм сигурен).

Master S
Bye Bye

Reply:

Радваме се, че си се престрашил да ни пишеш. Както виждаш - не хапем! По въпроса за кирилицата и латиницата, отново ще помолим всеки, който има възможност да пише именно на кирилица (пощата ни я разчита, не се притеснявайте!). Азбуката ни е хубава и е редно като българи да я уважаваме, а когато пощата не я разбира - да превъзпитаваме пощата (с големият чук, ако трябва)!

За съжаление - не можем да ти отговорим на основния въпрос. Не ни е известен сайт, посветен специално на събирането на идеи за игри и филми, а да пишеш на хората, които ги правят, вероятно би било загубена кауза. Вместо това можем да дадем на теб и всички останали, които се чувстват като теб, една наша идея (те идеите лесно се дават, но трудно се реализират) - вместо да казвате, че не сте "умели с програмирането", хванете се, попрочетете каквото трябва и след няколко месеца ще можете да осъществявате идеите си сами. Ще кажете - сам човек нищо не може да направи. Напротив - някои от най-готините неща в интернет са дело на единаци-ентусиасти - забавни freeware игрички, страхотни филмчета на flash, гениални уебкомикси... В наши дни с помощта на мрежата, човек лесно и удобно може да сподели творенията си с целия свят, стига само да му стигне волята да ги реализира!

Абонирайте се за PC Club и спестете пари

Тримесечен абонамент с DVD:	14.50 лв.
Шестмесечен абонамент с DVD:	28 лв.
Тримесечен абонамент с 2 CD:	11.50 лв.
Шестмесечен абонамент с 2 CD:	22 лв.

Вашето предимство с PC Club:

- Получавате списанието обикновено още преди неговото пускане на пазара.
- Доставка с препоръчана пратка. Дори няма нужда да излизате от дома си, за да сте в час с най-новото от света на игрите.
- Пестите пари спрямо коричната цена на списанието.

За да направите вашия абонамент, изпратете пощенски запис на адрес: **1407 София, ул. Трепетлика 10**

Никола Иванов Дърпатов

НЕ ЗАБРАВЯЙТЕ ДА ПОСОЧИТЕ ТРИТЕ СИ ИМЕНА И ТОЧНИЯ АДРЕС!

Ретрогеймър без поялник

From: lubo.s@mbox.bol.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Пише ви един ваш фен, който питае нескончаемо уважение и към вас, и към списанието, и към игрите (най-вече към Alley Cat, Duke, Resident Evil, Arkanoid, Mortal Combat, GTA и др.), а също и малко към PC-то си. Та ето и болежките ми, дано вие намерите лек.

Много се нуждая от една хубава директория с пачове и то пълни, ще съм ви изключително благодарен, ако ги сложите на диска. А и Dirty Little Helper няма да е зле да качите някой път.

За спеца ви по хардуер - как да си направя този мод за дънната платка (следва адрес) в домашни условия и без познания за работа с поялник? Има ли фирма в центъра на София, която може да го направи вместо мен?

И последно, лея мъката си по проблема за стандартизацията на игрите и обездушаването на съвременния геймър. Аз лично джиткам от 1989 - почнах с Karateka на един 8086. А днес има хора, които не просто не знаят какво са Space Invaders, Q-Bert, Sokoban или Arkanoid, те дори не са чували Doom, Blood и SiN! Аааааааргх!!! Отивам да се утеша с малко ретро-гейминг...

Поздрави и "keep up the good work"!

Любо С.

Reply: *Благодарим за препоръките за диска - пачове слагаме рядко, защото читатели често се оплакват, че те не тръгват, без да знаят, че причината е, че оригиналните пачове по правило не тръгват с пиратски игри. DLH задължително ще сложим в близко бъдеще.*

Не можем да те насочим към хардуерна фирма, която предлага такива услуги, но ако разпиташ в хардуерните форуми, със сигурност ще ти помогнат. В никакъв случай не си прави сам експерименти, ако не си сигурен, че ще ги доведеш до успешен край, особено след като си уважаваш PC-то...

За ретрогеймингът съвсем добре разбираме какво ти е на душата - всички от екипа сме започнали да се занимаваме с игри отдавна и помним чара на старите заглавия. Наистина, жалко е, че днес повечето производители не желаят да поемат никакви рискове и издават само типизирани игри на конвейер, а заради проклетата комерсиализация и малкото свежи идеи рядко стигат до бял свят (виж само какво стана със Sam and Max 2)... За съжаление, в момента единственото, което можем да направим, е да насочим поглед към freeware сцената, където често изскачат оригинални заглавия, достойни да съперничат на старите класики. Хвърляй по едно око на безплатните игри на диска, може да си харесаш нещо, с което да подтиснеш носталгията!

Порция препоръки

From: anton_r@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hi, PC Club!

Чета ви от 17-ти брой, и вече мога отговорно да заявя, че откакто излизате с DVD на тази смешна цена, сте най-доброто PC списание в България (за чужбина нищо не мога да кажа, защото не съм чел чужди списания). Но все пак и вие имате кусури, и с това писмо предлагам някои нови идеи:

1. Новата система за оценяване е добра, но цветовете отгоре някак не са си на мястото. Започват добре с червено за 1 и оранжево за 2, но от 3 нататък всички са зелени. Според мен трябва за 3 фигурките да са жълти, за 4 тъмно зелени, а за 5-ца да са като за сегашните 3, 4 и 5 (светло зелени).

2. Трябва да върнете анкетата на страниците на списанието.

3. Трябва да направите класация за игри на редакторите в списанието (по ваше лично мнение, но не на всеки по отделно, може например да гласувате или нещо подобно). Не такава като в конкурентните списания, а за всеки жанр по отделно. Можете да го направите само за по-известните жанрове - FPS, RTS, RPG, TPS, Action, Racer, Походова стратегия, Куест и т.н. Не вярвам да заеме много място, а и на феновете сигурно ще им е интересно да научат вашите лични предпочитания.

4. Трябва да увеличите обема на "Въпроси и отговори"

5. Трябва да започнете да раздавате награди на тези игри с оценки 4 и 5, за по-добрите игри с оценка 4, да давате сребърна звезда или някакво знакче, на което да пише нещо от типа на "PC Club препоръчва", или "Избор на Автора" или пък "Високо качество" или нещо подобно. За оценка 5 пък трябва да давате златна звезда или знак на който да пише "Игра на месеца", "Нашият избор", "Класика" или нещо такова, но само за най-добрата игра, а не на всички петици.

Е това е от мен засега. Имате и още недъзи, а аз още идеи, но тях - когато ме вземете на работа при вас (или в крайна сметка в следващото ми писмо). Пожелавам всичко най-хубаво на целия колектив, и на PC Club като списание, продължавайте да бъдете най-доброто геймърско списание в България!

Антон Русев

Reply: *Идеи приемаме винаги, само не се сърди, ако не реализираме всички тях! Например няколко пъти сме опитвали да правим класация и сме се убедили, че просто не се получава, затова в момента нямаме такава. Мнението ни за игрите, можете да разберете от статиите и оценките, които даваме.*

Не сме сигурни за коя анкета говориш във второто си предложение, но ако имаш предвид читателската игра от тази Коледа - ще правим такива неща и за в бъдеще.

Обемът на настоящата рубрика бихме увеличили с удоволствие, стига само да получавахме повече интересни писма всеки месец. За момента, просто не се събират повече от тези две страници текстове, които да са достойни за публикуване.

Най-много ни допадна предложение номер 5. Ще обмислим детайлите и нищо чудно съвсем скоро да го видиш реализирано по един или друг начин.

Благодарим ти за всички препоръки!

На писмата отговори:
Боян Спасов

Микрофон и мишка®
Орлин синхронизира
Моллов консултира
Павката анализира
Ели IRCтеризира
игра на думи
събота от 15 ч.
по националното
DARRIK Radio
Игри с Никола Дърпатов
Линукс с Ангел Димитров
Награди...
58961726
micmouse@mail.bg
www.micmouse.net
☎ 098 170180; 984 983
Re-стартирай! :)

Искаме си правата!

Популярни герои роптаят срещу насилието и експлоатацията в компютърните игри

Жертвите се оплакват, но насилието и експлоатацията в компютърните игри не са никакъв проблем за тези, които вярват, че целта винаги оправдава средствата. На този наемен убиец не му пука колко кръв се лее. И защо ли, нали не е неговата...

Напрежението и опасностите в компютърните игри са това, което задържа средностатистическия геймър пред екрана. Малцина обаче си дават сметка, че зад всяко предизвикателство се крие системен тормоз и експлоатация на любимите ни герои, пред която и най-мрачните картини от малайзийските фабрики бледнеят. Във всеки един момент те са изправени пред смъртоносни предизвикателства, често без никакви предпазни средства, и стават невинна жертва в името на касовия успех!

Апостол Апостолов
raynerape@mail.bg

Всяка неправда рано или късно поражда съответната реакция. През изминалия месец коалиция от популярни компютърни персонажи, недоволни от нехайството на разработчиците и незачитането на трудовите им права, влязоха с гръм и трясък (буквално!) в американския сенат и поставиха исканията си за забрана на опасни за живота им елементи в компютърните игри.

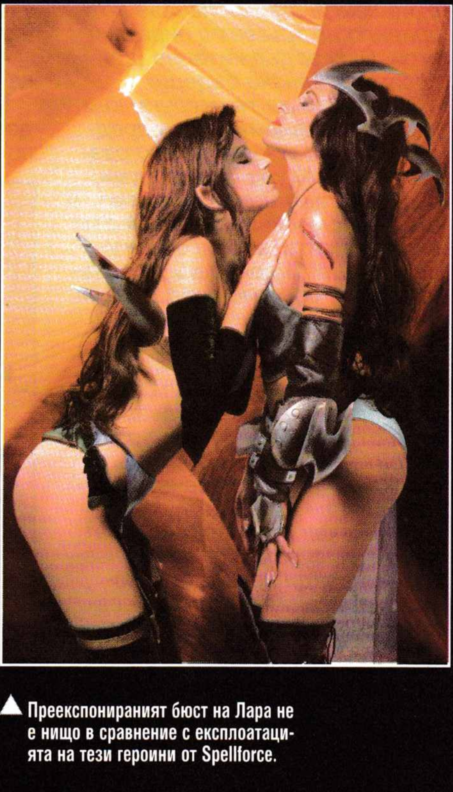
"Искаме да се сложи край на шокиращата липса на здравословни условия и систематичното и тенденциозно разположение на опасни за живота противници и клопки на работното ни място!", заяви пред преса та говорителката на коалицията, г-жа Лара Крофт, която по предварителни данни губи над 690 000 живота годишно при скачане, падане, катерене и най-вече случайно изскачащи остриета от най-безобидни наглед места! "Крайната експлоатация на труда ни трябва да спре, веднъж и завинаги!" Речта на Лара Крофт бе аплодирана от известни личности с международно влияние, като Негово Височество Принцът на Персия, чиято "смъртоносна статистика" благодарение на споменатите изскачащи остриета вече надминава няколко милиарда.

Не липсваха и представители на "старото" поколение персонажи. "Платформените игри примамват с шарена графика и забавни персонажи," изтъкваа Марио, "но колко от малчуганите осъзнават опасностите, с които са изпълнени?" Той предложи създателите на компютърни игри да не крият истината зад безкръвната невинна графика и да не заблуждават децата. "Ако скочите върху костенурка, покрита с метални шипове, това наистина боли!", опита се да привлече състраданието на сенаторите Марио, като показа ужасяващи медицински снимки от последствията при близка среща с костенурския вид. Синият таралеж Соник на свой ред призна, че триизмерните игри с негово участие са наболяла тема. "Технологичният прогрес в Sega постави изисквания, с които никога преди не се бях сблъсквал – някой трябва да постави перила по лупингите! Съпругата ми вярно си е въртиопашка, но и на нея й писна да ме спасява на всеки километър. Пред развод сме!"

Коалицията на дигиталните труженици представи дълъг документ с искания, които трябва да бъдат основата за разширение на трудовото законодателство. Сред тях са стандартизиран метод за отбелязване на всяко опасно за живота им явно или скрито предизвикателство с мигащ надпис и стрелка. Всяка рискована ситуация да бъде предшествана от десетсекундно предупреждение, съдържащо ясни указания за преодоляването й. Важни фактори като количеството противници на екрана в даден момент, разположението им, вражеските атаки и размерите на пропастите, които ще бъдат преодолявани чрез скок, също трябва да бъдат нормирани.

Пред каменните изражения върху лицата на представителите на фирмите-разпространители, героите издигнаха лозунга "Спокойна работа – сигурна печалба" и поясниха, че не са против създателите си. "Истината е, че некадърността на играчите е проблем номер едно на нашата професия", призна пред медиите агент Сам Фишър и добави, "Рано или късно ще се преборим и с тях!"

◀ Протестът на виртуалните герои е разбираем. Ежегодно се измислят десетки нови начини, по които да умират. Това пък ако не е ужасна съдба...



▲ Преекспонираният бюст на Лара не е нищо в сравнение с експлоатацията на тези героини от Spellforce.

I-am-bored.com

Скучно-ми-е точка ком

■ www.i-am-bored.com

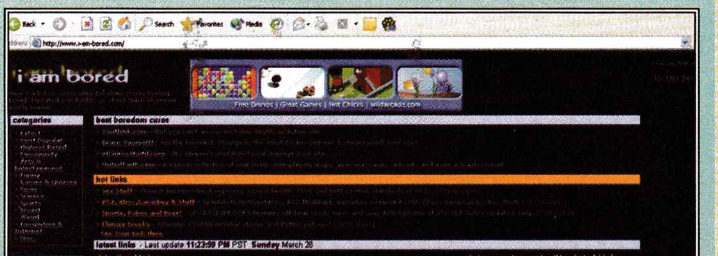
Благословени сте с интернет на корем и много свободно време? Не знаете какво да ги правите? Тогава този сайт е точно за вас – ежедневно обновявана директория с всевъзможни сайтове под един общ знаменател – те са предназначени да убият скуката и да предложат забавление на скучаещите.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Малко ми е трудно да представя сайт, който не е нищо друго, освен колекция от линкове при това крайно разнообразни и различни един от друг. А тръгвайки от I-am-bored.com, можете да попаднете навсякъде – галерии на фотолюбители, хумористични сайтове, уебкомикси, колекции от флаш-анимации, забавни онлайн игри, та дори до такива екзотики като тест, който определя колко сте добри в налучкването; изключително интересен и съвсем автентичен фото-разказ, писан от девойка, пътувала на мотор през радиационните райони на Чернобил или пък съвети от сексолог за тийнейджъри.

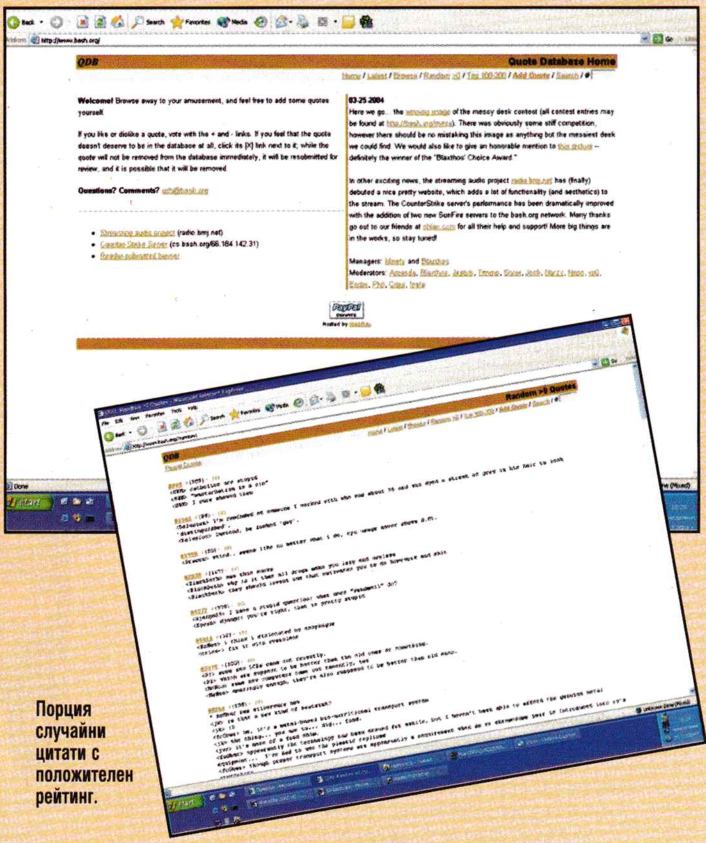
Естествено, не всички сайтове са качествени – поне 90% от адресите не си струва да бъдат посещавани. За щастие, няма нужда да ги проверявате един по един, можете да се доверите на рейтингите, оставени от другите потребители или пък да пробвате само най-популярните връзки. Ако ви интересува конкретна тематика (примерно "игри"), можете да проверите директно в съответната категория или да ползвате вградената търсачка. Изобщо, този сайт е цяла съкровищница за сърфиращите в интернет и със сигурност може да предложи по препратка за всеки вкус.

На заглавната страница ежедневно се появяват нови предложения.



Отделните сайтове са класифицирани в десетина различни категории и секция misc., където попада всичко останало.

Дизайнът е съвсем семпъл, основната цел очевидно е да не се генерира излишен трафик.


http://www.bash.org/
QDB
Quote Database Home
Home / Latest / Browse / Random >0 / Top 100-200 / Add Quote / Search / #

Welcome! Browse away to your amusement, and feel free to add some quotes yourself.

If you like or dislike a quote, vote with the + and - links. If you feel that the quote doesn't deserve to be in the database at all, click its [X] link next to it; while the quote will not be removed from the database immediately, it will be resubmitted for review, and it is possible that it will be removed.

Questions? Comments? qdb@bash.org

- Streaming audio project (radio.bmj.net)
- Counter-Strike Server (cs.bash.org/66.184.142.31)
- Reader-submitted banner

03-25-2004

Here we go... the winning image of the messy desk contest (all contest entries may be found at http://bash.org/mess). There was obviously some stiff competition, however there should be no mistaking this image as anything but the messiest desk we could find. We would also like to give an honorable mention to this picture -- definitely the winner of the "Blaxthos' Choice Award."

In other exciting news, the streaming audio project radio.bmj.net has (finally) debuted a nice pretty website, which adds a lot of functionality (and aesthetics) to the stream. The CounterStrike server's performance has been dramatically improved with the addition of two new SunFire servers to the bash.org network. Many thanks go out to our friends at [illegible] for all their help and support! More big things are in the works, so stay tuned!

Managers: [illegible] and Blaxthos
Moderators: Amanda, Blaxthos, [illegible]

Порция случайни цитати с положителен рейтинг.

Bash.org

Бисери, перли и разни други скъпоценности от чатовете

■ www.bash.org

<molo> C:>ping god
<molo> Ping request could not find host god. Please check the name and try again.
<molo> it's true, god doesn't exist
<mrmin123> maybe he's just having DNS problems

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Bash.org представлява колекция от цитати, но не някакви сложни и засукани афоризми на мумифицирани исторически личности, а изказвания на всякакви знайни и незнайни чатъри от IRC (освен това и от ICQ, AIM и др.) – този своеобразен интернет-катализатор на естественото склонност на човека да говори простотии. Остроумия, бисери, гафове и анекдоти, които в чат-канала, където са казани, биха изтръгнали по някое "lol" или "rolf", след което биха били забравени, тук надживяват мимолетността на чата в интернет, за да бъдат увековечени за поколенията.

В момента, в който пиша статията, базата данни на сайта съдържа около 16500 различни цитата, но общата бройка нараства ежедневно, така че всеки ден можете да прочетете нещо ново. Не мога да ви обещая, че ще се търкаляте по пода от смях след прочитането на всеки един екземпляр, но поне на мен те определяно ми се сториха по-забавни от стандартните уеб-колекции с вицове. Сайтът има търсачка, вградена система за оценяване на цитатите от потребителите и възможност за изкарване на серия случайно подбрани остроумия. Присъства и възможността да пратите свое собствено предложение, естествено има смисъл да го правите само ако чатите с англоговорящи.

Хората, които нямат опит с компютри или интернет, сигурно няма да схванат повечето шеги. Длъжен съм да предупредя пуританите, че бисерите в Bash.org са абсолютно нецензурирани и поне 50% от тях съдържат в себе си вулгарности или други елементи, които могат да им бъдат по един или друг начин неприятни.

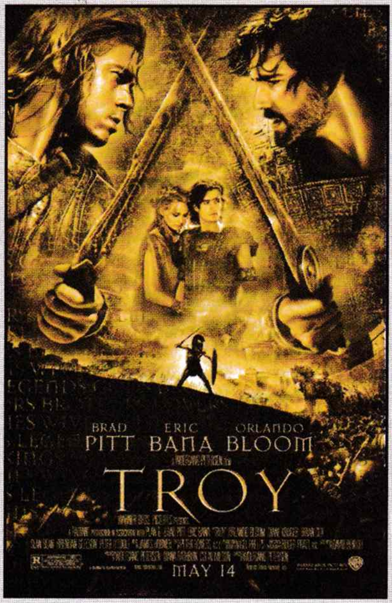
Film NEWS

Първи снимки на Батмобила

Warner Bros. пуснаха първите снимки на Батмобила от идващата през 2005 нова екранизация на комиксите за Батман. Филмът е с участието на Крисчън Бейл, Майкъл Кейн, Лиъм Нийсън, Морган Фрийман, Гари Олдман, Кен Уатанабе и други класови актьори.

Официалното име на филма е "Batman Begins", а историята ще разказва за началото на кариерата на Батман като защитник на Готам сити. От фотографиите се вижда, че Батмобилът все още не е с шикозния дизайн от по-късния период на комиксите.

Пренаписват музиката на Троя

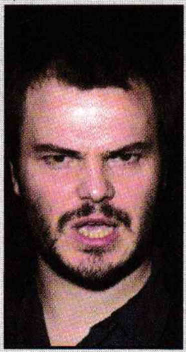


Според реномирания сайт MusicFromTheMovies.com саундтракът за епичната драма "Троя", написана от Гейбриъл Яред ("Студената планина", "Талантливият г-н Рипли"). Експресно с отговорната задача да композира за "Троя" се е заел по-доказалият се Джеймс Хорнър, чиято музика звучи в над 140 продукции, включително "Титаник", "Маската на Зоро" и "Красив ум".

"Троя" е с участието на Брад Пит, Ерик Бана и Орландо Блум и трябва да тръгне по кината след по-малко от месец.

Ейдриън Броуди срещу Конг

Ейдриън Броуди



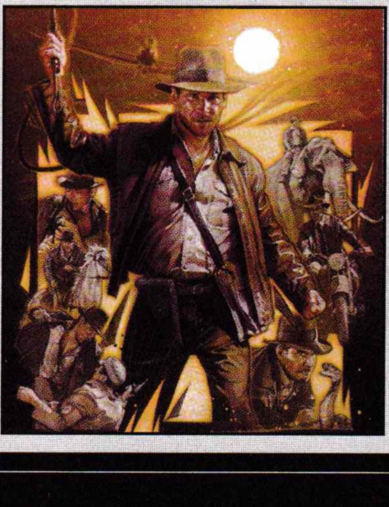
Джак Блек

Ейдриън Броуди ("Пианистът") е в преговори с Universal Pictures за евентуалното му участие в следващия филм на Питър Джаксън – "Кинг Конг".

Носителят на Оскар е получил предложение да играе Джак Дрискъл, бивш пилот от Първата световна война, който се влюбва в археоложката Ан Дароу (в ролята Наоми Уотс).

По-рано бе обявено, че Джак Блек ще поеме ролята на шоумена Карл Денам, който отвежда авантюристите от Ню Йорк на Острова на черепите, където живее голямата горила. Така артистите за главните роли вече са известни. Илайджа Уд почти си е изпросил участие за епизодична роля и по-наблюдателните зрители вероятно ще го видят за части от секундата преди да бъде стъпкан от Кинг Конг.

Проблеми с Индиана Джоунс 4



След като стана известно, че Стивън Спилбърг има забележки към сценария на Франк Дарабонт, плъзнаха слухове, че проектът отново е замразен. Според Lucasfilm такова нещо няма, а подготовката за снимки тече с пълна сила. Наскоро киноманските сайтове разпространиха вестта, че австралийският писател Стюарт Бийти "поправя" сценария на Дарабонт, но и тази новина бе опровергана. Lucasfilm са категорични, че се работи по първоначалния сценарий, без да се правят промени по него.

Духовни за X-Files 2

Дейвид Духовни спомена за втора пълнометражна серия на "Досиетата Х" по време на рекламната кампания за новия си филм "Кони и Карла".

"Определено ще го бъде", казва актьорът. "Крис (Картър, авторът са сериала) има страхотна идея за следващия филм и очаквам да започнем снимките в началото на следващата година."

Духовни се надява, че героят му Фокс Мълдър няма да има голяма роля. "Надявам се да няма. Мисля, че ще въведем нов герой във филма, без значение дали е мъж или жена. Вярвам, че новата серия ще допадне на верните почитатели на сериала, а също и на по-широка аудитория."

Приказки за Die Hard 4

Сценаристът на Умирай трудно 4, Марк Бомбак, наскоро отговори на няколко журналистически въпроса относно новия си ангажимент.

Вярно ли е, че филмът ще се казва "Умирай най-трудно"?

"Няма да се казва "Умирай най-трудно", поне не, доколкото ми е известно. Проектът на няколко пъти бе пускан и спиран, така че в даден момент може и да се е наричал "Умирай най-трудно", но тогава сценарият е бил друг, което пък говори за съвсем различен филм. Има и по-лоши имена. Мога да ви уверя, че в моя сценарий не пише "Умирай най-трудно"."

А има ли подзаглавие?

Наричаме го само "Умирай трудно 4".

Какви насоки получихте?

Единствената голяма бележка беше да се запази усещането на филм от поредицата "Умирай трудно".

По-рано Брус Уилис заяви, че е настъпил моментът за голямата главоблъсканица при търсенето на интересен сюжет. Той иска историята да е оригинална, но не до степен на абсурдност.

Очаквайте

HITMAN CONTRACTS

в юнския брой на

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

PAINKILLER

Maestro
Manhunt
Knightshift
Beyond Divinity
The Haunted Mansion

TOCA
RACE DRIVER 2

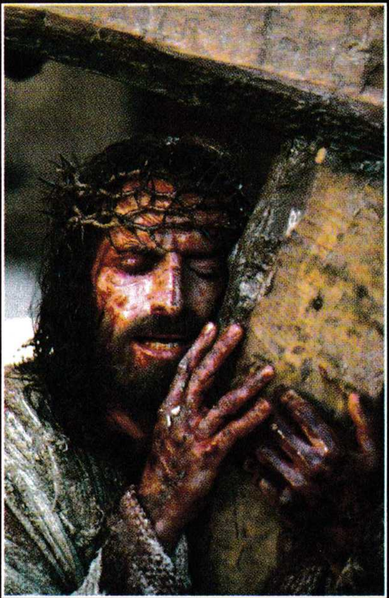
Редакцията не носи вина за промени в пусковите дати на посочените игри!

Страстите Христови

THE PASSION OF THE CHRIST

Страстите Гибсънови по Христовите мъки

■ Icon Productions ■ www.thepassionofthechrist.com ■ **Участват:** Джеймс Кавизел, Моника Белучи, Мая Моргенщерн, Серджо Рубини, Христо Шопов, Христо Живков ■ **Режисьор:** Мел Гибсън ■ **Времетраене:** 128 мин.



"Страстите Христови" е за последните часове на Исус Христос – от неговото залавяне, през изтезанията, до разпятието и възкресението. Режисьорът Гибсън се е опитал да направи достоверна екранизация на Евангелието, но успял ли е или е отишъл твърде далеч в старанието си?

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Час и половина почти непрестанно насилие. И какво от това, ако насилието в тази творба, а "Страстите Христови" безспорно е творба, е оправдано? Нима Христос не е бит, не е носил сам кръста си и не е бил разпънат на кръст?

Досегашните филми на тази тематика обикновено представяха Исус като добре облечен, чист и сресан млад мъж, а последните му мигове по традиция само се загатваха с отдалечени панорамни гледки към Голгота и естествено нямаше никаква пролята кръв. Това, разбира се, по никакъв начин не изглеждаше като тежко и мъчително изкупване на хорските грехове, за което се говори в християнската религия, но Мел Гибсън отново прояви смелото си сърце и поправи тази артистична несправедливост към Спасителя.

Сценарият се придържа почти изцяло към Новия завет и само няколко от сцените са плод на популярни съвременни интерпретации и виждането на режисьора за случилото се. Художествените измислици по никакъв начин не изопачават идеята за саможертвата, а единствено спомагат за обрисуването на единични герои и за въвеждане в епохата, в която се развива действието.

Антисемитизъм и други такива небивалици

"Страстите Христови" бе обявен за антисемитски още преди година и дори след премиерата му в САЩ и Европа се намират отделни хора и организации, които да го определят като такъв, макар повечето зрители да излизаха с всякакви чувства от киносалоните, но не и с лоши мисли към евреите.

Всеки, който гледа филма непредубедено и е в състояние да вижда по-далеч от носа си, би открил простата истина, че тази творба по нищо не се различава от ренесансовите библейски картини, с изключение на това, че се появяват с 24 кадъра в секунда. Като всяка художествена творба "Страстите Христови" се опитва да въздейства на емоциите и Гибсън го постига с помощта на директна показност, но също и с някои символични средства.

Евреите действително отвеждат

Исус при римския управник и настояват да бъде разпънат на кръст. Но това не е приумица на сценаристите, а исторически факт, описан и в светото писание. Сред тълпата, искаща смърт, зрителят вижда и евреи, които се противят, по-късно евреин помага на Христос да носи кръста си, а еврейка му дава кърпа да избърше кръвта от лицето си и да пие вода. Тези сцени всъщност показват, че хората от един народ не могат да бъдат поставяни под общ знаменател, следователно филмът може да е всичко друго, но не и тенденциозен и антисемитски.

Далеч по-склонен съм да приема налудничавата идея, че "Страстите Христови" е античовешки, защото тази теза поне върви с някакви аргументи. Действително от лентата

можете да се нагледате на зли същества

Евреите искат смърт, апостолите се отричат от водача си, римляните изпитват гротескно удоволствие от изпълнението на изтезанията, самият Сатана има по-красива външност от хората, а децата са изобразени като олицетворение на злото.

Сега сериозно, не вярвам, че филмът е античовешки, а че гореизброеното, всичко онова греховно, е причината Исус да премине през изпитанието и да се жертва. Това, разбира се, е много абстрактен начин да се покаже любовта в сърцето на Божия син, затова на отделни моменти се показват спомените на второстепенни герои в историята. Сред тези кратки сцени можете да видите как Христос спасява Мария Магдалена от варварска екзекуция, проповед на Тайната вечеря и др.

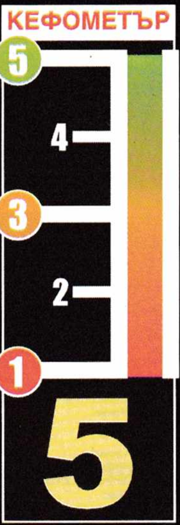
Изпълнените с любов кадри пък ярко контрастират и подсилват и без това тежките сцени на мъченията.

Художествените похвати на Гибсън не спират с перфектната подредба и подборка на екранизираните събития, а продължават и с речта.

Репликите са на разговорен латински и арамейски,

езиците, които са се говорили по онова време. Нестандартно решение, което допринася за достоверността на всичко, което се случва пред очите ви. Представете си само как би звучал Исус с американски, френски или немски акцент. Jesus Superstar... ти-ри-ри-рам.

Актьорите се справят блестящо с боравенето с мъртвите в наши дни латински и арамейски и, предполагам, са щастливи, че не им се е налагало да разучават много реплики, които не разбират. Причината е, че във филма има изключително малко диалози. Където ги има, принципно вървят със субтитри. В редките изключения те просто не са необходими. Например в предългия епизод с бичуването римските войници се хилят и говорят нещо. По интонацията и поведението им се досещате, че сипят ругатни и унизителни подмятания, които стават дори още по-противни като са неразбираеми.

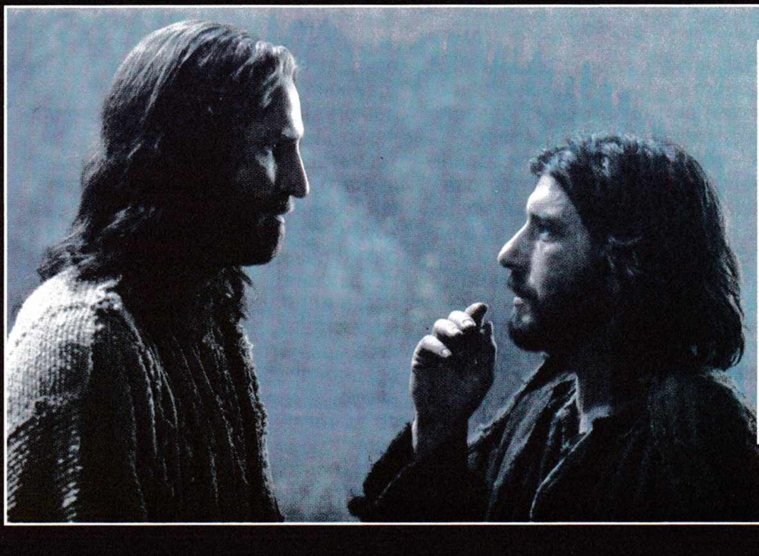


След майсторската режисура или по-скоро равна на нея трябва да бъде поставена актьорската игра, а тя е забележителна! Джеймс Кавизел (Исус) и Христо Шопов (Пилат Понтийски) са единствените с роли на многопластови герои, разбирайте с вътрешни противоречия и подлежащи на развитие. И американецът, и нашенецът се справят отлично. Не по-малко впечатляващо е и представянето на по-стереотипните персонажи. Триото Дева Мария (Моргенщерн), Мария Магдалена (Белучи) и апостол Йоан (Живков) може направо да ви вземе ума! Почти никакви реплики и само игра с лицето и тялото... и то каква! Като ги гледате на грижливо подбраните декори, все едно наистина виждате

средновековни рисунки на Микеланджело

Имах огромни очаквания за музиката към филма и останах леко разочарован от нея. В Интернет се носеха (в крайна сметка неверни) слухове за участие на Лиза Жерар при композирането, което логично породи асоциации с уникалния саундтрак на "Гладиатор". Мелодиите към "Страстите Христови" определено са приятни и по-важното се вписват в сцените, но очаквах нещо по-близко до музиката от трейлърите. Сигурно познавате чувството от получаването на нещо различно от очакваното...

Творбата на Мел Гибсън ще остане противоречива във филмовата история и както режисьорът е изразил своето виждане за Евангелието на лента, така аз изразих своите мисли за неговите постижения. Казано накратко, според мен те са огромни и значими за обезвереното ни и озлобено от щяло и нещяло общество. Няма да ви препоръчвам да го гледате заради насилието, но бих искал да вметна, че не трябва да се чувствате длъжни да го харесвате, независимо колко силно вярващи сте. Казвам го неслучайно, защото се намират и достатъчно плиткоумни хора, които не харесват "Страстите Христови" и се страхуват да не ги накаже Бог заради това. На моя отговорност, имайте си лично мнение и за най-святото.



eDonkey/eMule

ЧАСТ 3

Едно от предимствата на eMule е, че изходният код е общодостъпен, а GPL-лицензът позволява на всекиго с малко желание да създаде собствена версия на клиента. Благодарение на изключителната му популярност към днешна дата съществуват десетки модификации на eMule, някои от които далеч надминават по възможности стандартния клиент. Именно затова в тази последна, трета част на поредицата ще ви запознаем с най-добрите от тях и ще ви помогнем да направите правилния избор.

Апостол Апостолов
raynerape@p2p-bg.com

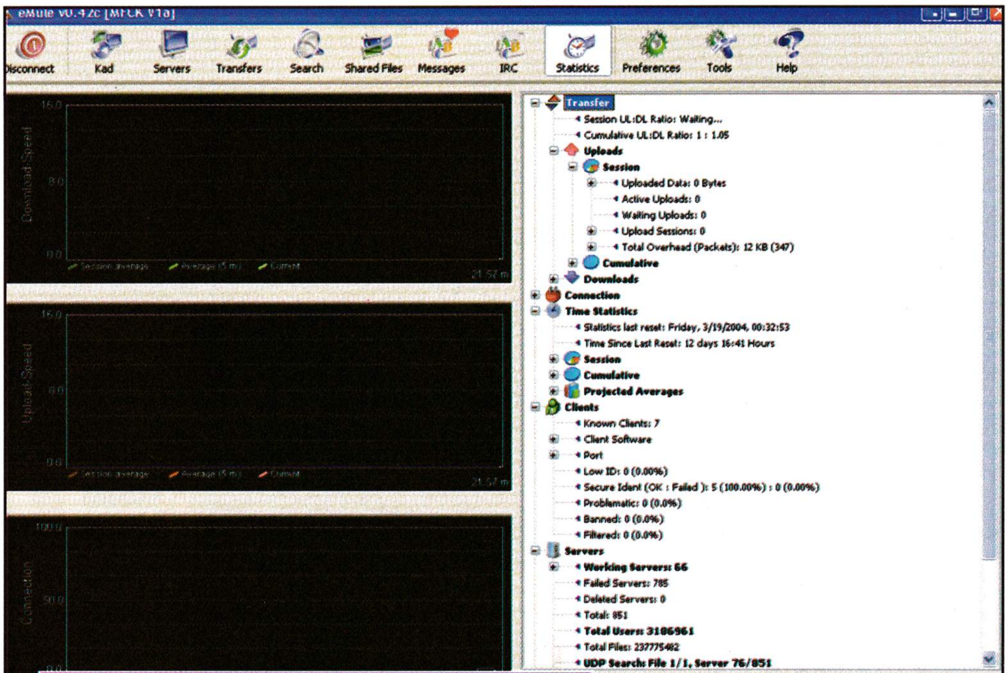
Преди да премина към представянето на модификациите на eMule, ще направя няколко уточнения. Активността на авторите на модификации надминава в пъти скоростта, с която авторите на оригиналния клиент издават нови версии, затова в момента, в който това списание попадне в ръцете ви, ще са излезли нови версии на описаните програми. За да сте винаги в крачка с последните тенденции, следете сайта http://www.kademlia-mods.de. На всеки няколко дни там ще намерите информация за последните версии на всички eMule модове.

Промените в модификациите са предимно малки допълнения към кода с модулен характер, поради което често няколко мод-а предлагат едни и същи допълнителни функции. Поради това описанията акцентират главно върху уникалните възможности на всеки един от клиентите. Останалите разлики са често под формата на фини настройки на параметрите, влияещи на ефективността на клиента.

eMule 0.42d [MFCK] v1d

Малко модификации са способни да направят такова силно впечатление като [MFCK]. Докато повечето автори залагат на нововъведенията под капака на клиента, акцентът на този мод си остава интерфейсът на eMule. Той е леко променен, като повечето икони са разкрасени (поддържат се скинове), подредбата на информацията в трансферния екран е далеч по-прегледна и се използват някои от типичните за WindowsXP елементи като прозрачност и балонни диалози. Ако избраните цветове или шрифтове не ви допадат, можете да ги промените. Резултатът е едно доста по-красиво муле, както може да се убедите от илюстрациите.

Нововъведенията далеч не се изчерпват с това. MFCK позволява да споделяте файлове от директории в локалната мрежа, както и да проверите с антивирусна програма изтеглените файлове. Любопитен е и фактът, че модът показва държавата, на която отговаря IP адресът на всеки един от клиентите, от които изтегляте или изпращате информация.



Transfer
- Session UL:DL Ratio: Waiting...
- Cumulative UL:DL Ratio: 1 : 1.05
- Uploads
  - Session
    - Uploaded Data: 0 Bytes
    - Active Uploads: 0
    - Waiting Uploads: 0
    - Upload Sessions: 0
    - Total Overhead (Packets): 12 KB (347)
  - Cumulative
- Downloads

Connection

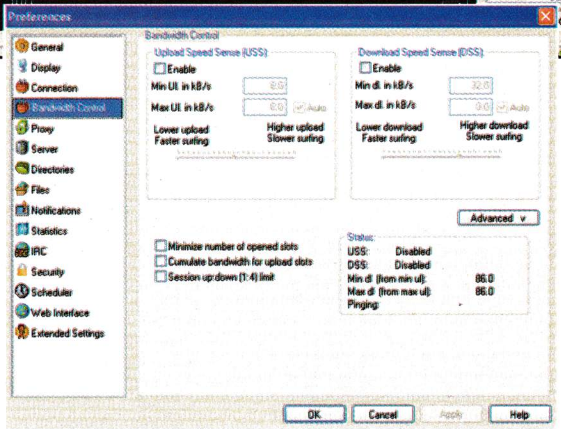
Time Statistics
- Statistics last reset: Friday, 3/19/2004, 00:32:53
- Time Since Last Reset: 12 days 16:41 Hours
- Session
- Cumulative
- Projected Averages

Clients
- Known Clients: 7
- Client Software
- Port
- Low ID: 0 (0.00%)
- Secure Ident (OK : Failed): 5 (100.00%) : 0 (0.00%)
- Problamatic: 0 (0.0%)
- Banned: 0 (0.0%)
- Filtered: 0 (0.0%)

Servers
- Working Servers: 66
- Failed Servers: 785
- Deleted Servers: 0
- Total: 851
- Total Users: 3186961
- Total Files: 237775482
- UDP Search: File 1/1, Server 76/851

cs last reset: Friday, 3/19/2004, 00:32:53

[MFCK] И статистиките са претърпели промени.



Bandwidth Control

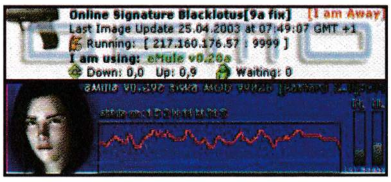
Upload Speed Sense (USS)
☐ Enable
Min UL in kB/s 8.0
Max UL in kB/s 6.0 ☑ Auto
Lower upload Faster surfing — Higher upload Slower surfing

Download Speed Sense (DSS)
☐ Enable
Min dl. in kB/s 32.0
Max dl. in kB/s 0.0 ☑ Auto
Lower download Faster surfing — Higher download Slower surfing

☐ Minimize number of opened slots
☐ Cumulate bandwidth for upload slots
☐ Session up:down (1:4) limit

Status:
USS: Disabled
DSS: Disabled
Min dl (from min ul): 86.0
Max dl (from max ul): 86.0
Pinging:

Управлението на скоростта при Pawcio – по-сложно е, отколкото изглежда!



Online Signature Blacklotus[9a fix] [I am Away]
Last Image Update 25.04.2003 at 07:49:07 GMT +1
Running: [217.160.176.57 : 9999]
I am using: eMule v0.20a
Down: 0,0 Up: 0,9 Waiting: 0

eMule Signature в действие!

Модификацията също така запомня времето, с което всеки един клиент е стоял в опашката преди да се откаже и следващият път, когато клиентът се свърже с него, го поставя на предишното си място в опашката, вместо да започне да се "катери" в нея от дъното. Това е изключително полезна функция за тези, които не могат да си позволят да стоят онлайн по цели дни и улеснява изтеглянето на редки файлове.

Част от новите възможности се отнасят и до разпространението на файлове. Опцията Powershare дава по-голяма тежест на разпространяването на части от файлове, които теглите в момента, и което спомага за натрупване на полезен кредит (виж съветите от втората част на този материал). Специални алгоритми позволяват да разпространявате нови файлове така, че във всеки един момент частите, които го съставят, да са еднакво достъпни в мрежата. Освен това често срещан проблем при eMule е наличието на голямо количество слотове за теглене от вашия клиент независимо от малката upload скорост, която предлагате. При MFCK клиентът допуска само толкова слота за теглене, за колкото може да гарантира прилична скорост.

Без да е най-добрият от eMule модификациите, MFCK изглежда прекрасно и предлага куп нововъведения. Фактът, че почти няма да намерите бъгове в него, също говори добре за автора му. Препоръчвам го горещо!

eMule 0.42d Pawcio 4.17SE

В началото на своята разработка този мод предлагаше повече бъгове отколкото подобрения, но в последните ѝ версии той се заформи като един от най-добрите клиенти за по-"advanced" eMule потребители. Акцентите, над които авторът работи неуморно, са финият контрол над разпространението на колекцията от споделени файлове и по-справедливата кредитна система. Pawcio притежава опцията SpeedSense, която преценява разстоянието (в Интернет, а не географско!) до всеки един от потребителите, които теглят файлове от вас, и въз основа на събраната информация определя каква скорост да им предостави. Така ако някой германец се опита да тегли от вас, той ще получи много по-голяма скорост отколкото някой индиец. Кредитната система също е претърпяла сериозни промени – при Pawcio клиентите, които за първи път се свързват един с друг, имат три пъти по-голям кредит отколкото клиенти, които се срещат повторно. Това решава наболелия проблем на новаците, които не притежават кредит при милионите потребители в мрежата. Освен това кредитното съотношение вече не е ограничено до 10:1 и можете да притежавате изключително високи стойности, гарантиращи моментално изкачване на върха на дори най-пълната опашка.

Pawcio също така е един от малкото модификации, в които е включен и RSS (RDF Simple Syndication) клиент. С него можете да се абонирате и да следите новините и най-новите ed2k връзки от редица специализирани eDonkey сайтове или да получавате новини свързани с разработката на клиента.

eMule 0.42d MorphXT 2.3

Още при появата на първите експериментални версии от серията 0.40 на eMule, MorphXT си създаде репутация на една от най-стабилните модификации. Благодарение на огромното количество опции, които ще намерите в конфигурационния диалог, ще получите пълен контрол върху свалянето на файлове.

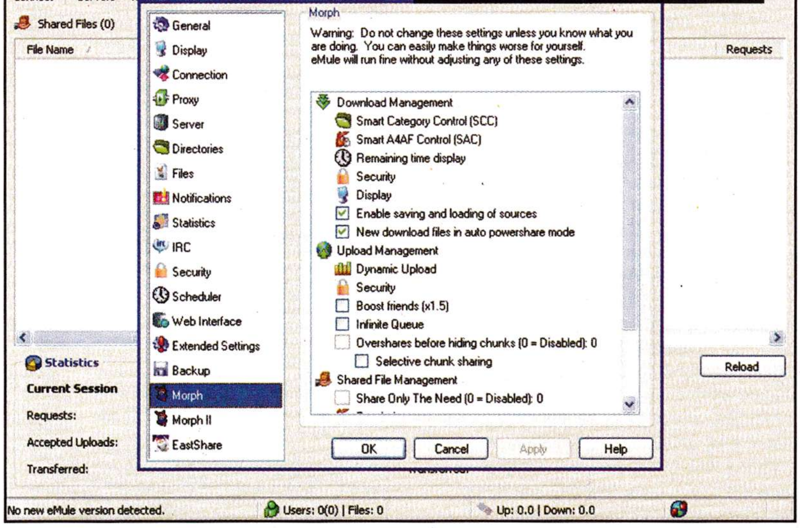
MorphXT запомня всички източници, открити при претърсване на мрежата за даден изтеглян файл, така че когато стартирате клиента наново, няма да е нужно да прекарате часове в чакане да се натрупат отново. Списъкът с приятели вече не е напълно безполезен – може да им зададете ускорение от 150% повече точки отколкото останалите клиенти.

Също така тук ще намерите и интелигентно решение на проблема за разпределение на източниците, притежаващи няколко изтегляни от вас файлове. MorphXT предлага три метода на управлението им, като най-добър си остава балансираният метод, при който се избягва дългото чакане някой файл да приключи преди друг файл да получи нужните му източници.

Истинска радост е наличието на не една, а цели ШЕСТ различни кредитни системи, като от потребителя зависи коя да избере – дали стандартната, дали тази на Pawcio или други по-малко известни модификации. Моята препоръка е да използвате алгоритъма на Pawcio, защото той дава шанс на новаците да се доберат до файловете ви.

MorphXT също така прави резервни копия на файловете с данни и временни файлове на тегленете от вас файлове. Нерядко се случва някой от тези файлове (които са постоянно използвани от клиента) да се повреди. С наличието на резервни копия клиентът сам "поправя" разваления файл, като копира върху него направеното копие.

MorphXT – изборът на нинджа мулетата!


eMule v0.42d [MorphXT v2.3]
Connect
Servers
Preferences
Shared Files (0)
File Name
Requests
General
Display
Connection
Proxy
Server
Directories
Files
Notifications
Statistics
IRC
Security
Scheduler
Web Interface
Extended Settings
Backup
Morph
Morph II
EastShare
Statistics
Current Session
Requests:
Accepted Uploads:
Transferred:
Reload
OK
Cancel
Apply
Help

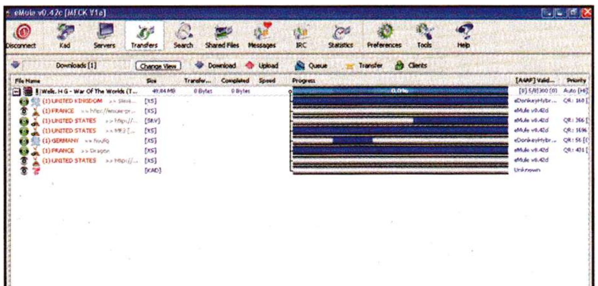
Morph

Warning: Do not change these settings unless you know what you are doing. You can easily make things worse for yourself. eMule will run fine without adjusting any of these settings.

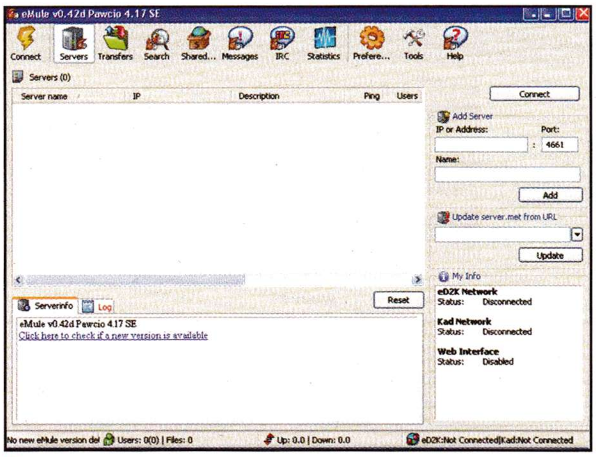
- Download Management
  - Smart Category Control (SCC)
  - Smart A4AF Control (SAC)
  - Remaining time display
  - Security
  - Display
  - ☑ Enable saving and loading of sources
  - ☑ New download files in auto powershare mode
- Upload Management
  - Dynamic Upload
  - Security
  - ☐ Boost friends (x1.5)
  - ☐ Infinite Queue
  - ☐ Overshares before hiding chunks (0 = Disabled): 0
    - ☐ Selective chunk sharing
- Shared File Management
  - ☐ Share Only The Need (0 = Disabled): 0

No new eMule version detected. Users: 0(0) | Files: 0 Up: 0.0 | Down: 0.0

Опциите на MorphXT са истинско пиршество за любителите на настройките!


eMule v0.42c [MFCK V1a]
Disconnect
Kad
Servers
Transfers
Search
Shared Files
Messages
IRC
Statistics
Preferences
Tools
Help

[MFCK] Новите "дисаги" на мулето...


eMule v0.42d Pawcio 4.17 SE
Connect
Servers
Transfers
Search
Shared...
Messages
IRC
Statistics
Prefere...
Tools
Help
Servers (0)
Server name
IP
Description
Ping
Users
Connect
Add Server
IP or Address:
Port:
Name:
Add
Update server.met from URL
Update
My Info
Reset
Serverinfo
Log

Port: 4661

eMule v0.42d Pawcio 4.17 SE
Click here to check if a new version is available

eD2K Network
Status: Disconnected
Kad Network
Status: Disconnected
Web Interface
Status: Disabled

No new eMule version del Users: 0(0) | Files: 0 Up: 0.0 | Down: 0.0 eD2K:Not Connected|Kad:Not Connected

След инсталацията на Pawcio няма да намерите готови сървъри...

Коя модификация да избера?

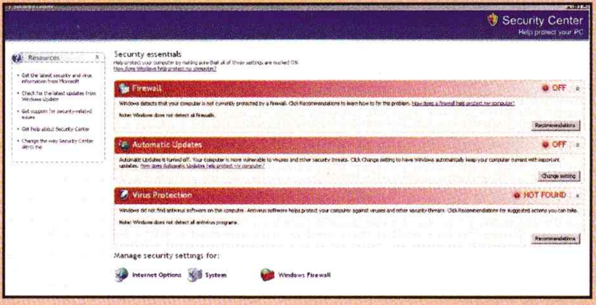
Описаните три мода са само малка част от няколко дузини, които можете да намерите на сайта, даден в началото на тази статия. Въпреки това след месец тестване на всеки един от тях, стигнах до няколко прости извода. За обикновения потребител, който търси истински подобрения при работата с клиента и най-балансирания набор от нововъведения, най-добрият избор е последната версия на [MFCK]. За напредналите потребители изборът е сложен – MorphXT е по-подходящ за тези, които изтеглят файлове, а Pawcio за разпространителите на информация.

eMule Signature

Ако сте посещавали форуми, посветени на eMule, няма как да не сте попадали на подписи, включващи ефектна картинка, върху която е записана информация за това какви ги върши мулето на потребителя, чието съобщение току-що сте прочели. Тези подписи се правят чрез програмата eMule Signature, която може да изтеглите от http://onlinesig.sourceforge.net/. Принципът, по който работи, е елементарен – стартирайки я на своя компютър, тя периодично изтегля информация от eMule, създава графично изображение и го качва на зададен от вас FTP сървър. Остава само да сложите връзка към този файл в "подписа" на посещаваните от вас форуми или на личния си сайт, и посетителите ще получават информация за това какво теглите във всеки даден момент.

Windows XP Service Pack 2

Microsoft срещу хакерите


Security Center
Help protect your PC

Resources
- Get the latest security and virus information from Microsoft
- Check for the latest updates from Windows Update
- Get support for security-related issues
- Get help about Security Center
- Change the way Security Center alerts me

Security essentials
Help protect your computer by making sure that all of these settings are marked ON.
How does Windows help protect my computer?

Firewall ● OFF
Windows detects that your computer is not currently protected by a firewall. Click Recommendations to learn how to fix the problem. How does a firewall help protect my computer?
Note: Windows does not detect all firewalls.
Recommendations

Automatic Updates ● OFF
Automatic Updates is turned off. Your computer is more vulnerable to viruses and other security threats. Click Change setting to have Windows automatically keep your computer current with important updates. How does Automatic Updates help protect my computer?
Change setting

Virus Protection ● NOT FOUND
Windows did not find antivirus software on this computer. Antivirus software helps protect your computer against viruses and other security threats. Click Recommendations for suggested actions you can take.
Note: Windows does not detect all antivirus programs.
Recommendations

Manage security settings for:
Internet Options System Windows Firewall

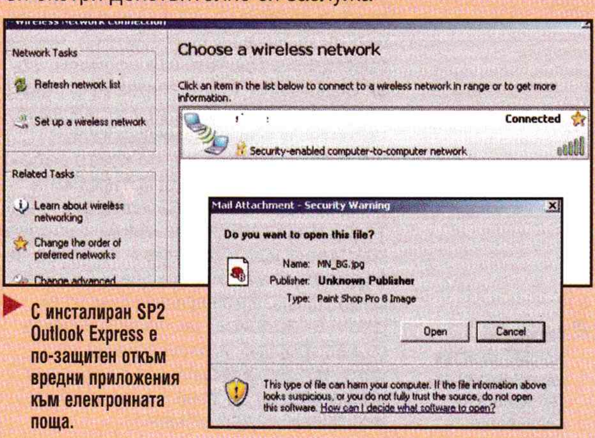
В Security Center можете да проверите, дали вашият компютър е надеждно защитен срещу вируси и хакери.

Windows XP в началото бе превъзнасяна като операционната система, която ще осигури на потребилите максимална стабилност и сигурност. Докато за стабилността може да се спори, то сигурността на XP бързо се оказа абсолютна илюзия, а хилядите пропуски бяха разкрити от безбройни хакери, които на моменти превръщаха живота на потребителите в истински кошмар. След порядъчно забавяне и от Microsoft реагираха на проблема с така наречения Service Pack 2, който обещава да отстрани повечето проблеми.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Според рекламния отдел на Microsoft Service Pack 2 може би дори премахва всички дупки в сигурността на Windows XP, но това така или иначе вероятно скоро ще бъде развенчано от хакерите. Поне известните до момента дупки обаче са оправени. След инсталацията на SP2 драмите с прословутия MS Blast завинаги ще останат в миналото, а заедно с тях и един куп други пробойни на Windows. При правенето на пакета с актуализации обаче Microsoft не са се задоволили само с набор от "кръпки", а са решили да подходят по-генерално към проблема, като предоставят на потребителите инструменти, с които сами да се пазят от бъдещи посегателства върху тяхната сигурност. Част от тези екстри действително си заслужават и на практика дори само заради тях Service Pack 2 е задължителен за всеки потребител на XP. Първото нововъведение ще ви се набие на очи веднага след инсталацията и първото рестартиране на системата. То се нарича Security Center и трябва да помогне на потребителя да види уязвимите места на своята система. Първата работа на по-напредналите компютърджии вероятно ще бъде да изключат тази функция, но

НА ДИСКА
- На CD 2 и DVD-то към броя ще намерите Service Pack 2 за Windows XP и Service Pack 3 за Office XP, който също оправя доста проблеми с Office пакета на Microsoft.


Wireless Network Connection
Network Tasks
Refresh network list
Set up a wireless network
Related Tasks
Learn about wireless networking
Change the order of preferred networks
Change advanced

Choose a wireless network
Click an item in the list below to connect to a wireless network in range or to get more information.
Connected
Security-enabled computer-to-computer network

Mail Attachment - Security Warning
Do you want to open this file?
Name: MN_BG.jpg
Publisher: Unknown Publisher
Type: Paint Shop Pro 8 Image
Open Cancel
This type of file can harm your computer. If the file information above looks suspicious, or you do not fully trust the source, do not open this software. How can I decide what software to open?

С инсталиран SP2 Outlook Express е по-защитен откъм вредни приложения към електронната поща.

за начинаещи "Центърът по сигурността" действително предлага удобства

Програмата инспектира вашата система и проверява дали имате активен firewall, наличието на антивирусна програма и....дали сте си включили автоматичното обновяване на Windows. Добрата новина е, че за firewall се признават всички популярни програми, а и повечето антивирусни софтуери се разпознават от центъра.

Security Center обаче е само фасада. Истинските промени са на съвсем други места и са значителни. На първо място изцяло е обновен доста дърварският доскоро вграден firewall на Windows. Той все още не може да се мери по функционалност с професионални решения като ZoneAlarm, но определено има сериозен напредък и за доста потребители ще е напълно достатъчен. Друга новина на тема Интернет е

вграденият Pop-up Blocker

За него мога да кажа само найдобри думи, защото, честно казано, след инсталацията на Service Pack 2 нямам спомени повече да съм видял дори един-едничък рекламен прозорец. Вместо това в горната част на Internet Explorer се е появила една жълта лентичка, която ви позволява да видите какви точно реклами са ви спестени и да ги пуснете, ако проявявате интерес към някоя от тях. С две думи: работи чудесно!

Това обаче далеч не е всичко. Microsoft са използвали работата по SP2, за да вкарат в Windows XP и един куп други полезни неща. На първо място се набива на очи изключително подобрената работа с безжични мрежи. Ако сте си направили такъв LAN, след инсталацията на Service Pack 2 ви очакват куп приятни изненади. Най-добрата от тях е, че конфигурирането на самата мрежа вече е напълно интуитивно и не би трябвало да затрудни дори начинаещи, което съвсем не беше така до момента. Друга новост в това отношение е

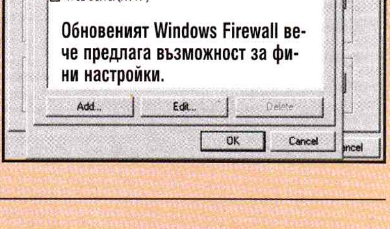
въведената поддръжка на Bluetooth

на ниво операционна система. При наличието на съответно устройство самият Windows вече ви предоставя всички негови функции за връзка с мобилни телефони или други компютри без да е необходимо да инсталирате най-различни често съмнителни софтуерни пакети на други производители.

За финал от Microsoft най-накрая като че ли са чули воплите на потребителите и разни "екстри" като Windows Messenger вече не са задължителни. Официалното обяснение по въпроса е, че "Практиката показа, че твърде малко хора реално ползват тази услуга." Сигурно е вярно и поне моите благодарности за този смел ход са налице.

Приятни нововъведения има и в Interner Explorer 6, който вече не позволява на всякакви сайтове да си инсталират на воля ActiveX контроли и да ви затлачват с реклами или да пренасочват вашата начална страница. Outlook Express със SP2 също вече не е това швейцарско сирене, което беше доскоро.

Дори само това е абсолютно достатъчен аргумент за всеки потребител на Windows XP, който ползва Интернет да премине незабавно към Service Pack 2, а като добавим и останалите нововъведения на тема Bluetooth и Wireless LAN, този пакет става още по-наложителен.


Windows Firewall
General | Exceptions | Advanced
Network Connection Settings
Advanced Settings
Services | ICMP
Select the services running on your network that Internet users can access.
Services
☐ FTP Server
☐ Internet Mail Access Protocol Version 3 (IMAP3)
☐ Internet Mail Access Protocol Version 4 (IMAP4)
☐ Internet Mail Server (SMTP)
☐ Post-Office Protocol Version 3 (POP3)
☐ Remote Desktop
☐ Secure Web Server (HTTPS)
☐ Telnet Server
☐ Web Server (HTTP)
Add... Edit... Delete
OK Cancel

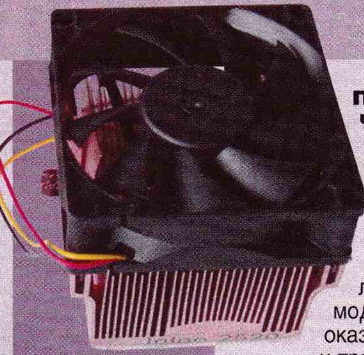
Обновеният Windows Firewall вече предлага възможност за фини настройки.

Новите продукти на GlacialTech

Още по-ниски нива на шума, още по-висока ефективност

Огромен е броят на новите продукти, представен на тазгодишното CeBIT. По традиция на това изложение големите производители представят не само нови, но и прототипни продукти – такива, които са все още в процес на разработка, или всеки момент се очаква пускането им на пазара. Подобна е била ситуацията и при вече добре познатата ви фирма GlacialTech. Чрез вносителите им от фирма StanTek успях да се добера до най-новата им серия охладители, която тепърва ще завоюва позиции на нашите и световни пазари.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com



Досегашните продукти на GlacialTech никога не са успявали да се борят за короната по производителност. Тяхното основно достойнство беше учудващо добрата за цената им охлаждаща мощ и тихата работа, но нищо повече. За това и когато получих прототипите на новите им модели, не очаквах да видя безшумен кулер, способен да се справи и с най-мощните процесори на AMD при стандартни или леко завишени показатели, или пък такъв насочен към ниския ценови сегмент, който да е способен да предложи достатъчно добро охлаждане за да се мери с продукти, струващи в пъти повече от него. Това, което тествах, бяха моделите Igloo 2520, по-мощния 2520 Pro, както и Silent Breeze 462 III. Трите охладителя имат на практика еднакъв дизайн на радиаторите, включващ голям брой тънки алуминиеви ребра и

солидна основа с медна вложка

Тя е захваната за алуминиевото тяло на радиатора по патентована от GlacialTech технология, и осигурява характерното за медните радиатори отлично отвеждане и разпределяне на топлината, докато алуминият допринася за общата производителност с характерното за него по-добро топлоотдаване. Единствено при

безшумния Silent Breeze 462 III

се забелязва разлика, състояща се в по-различно, златисто покритие на алуминиевата част от радиатора. Не знам доколко това е направено с цел практично или козметично подобрение, но тестовете показаха недвусмислено следния факт – новият Silent Breeze е способен да поддържа разумни температури дори и при най-мощните Socket A процесори на AMD. При това успява да го прави без да генерира абсолютно никакъв звук – 19-те децибела шум от 80-милиметровия вентилатор, които сочат спецификациите на охладителя, се оказаха

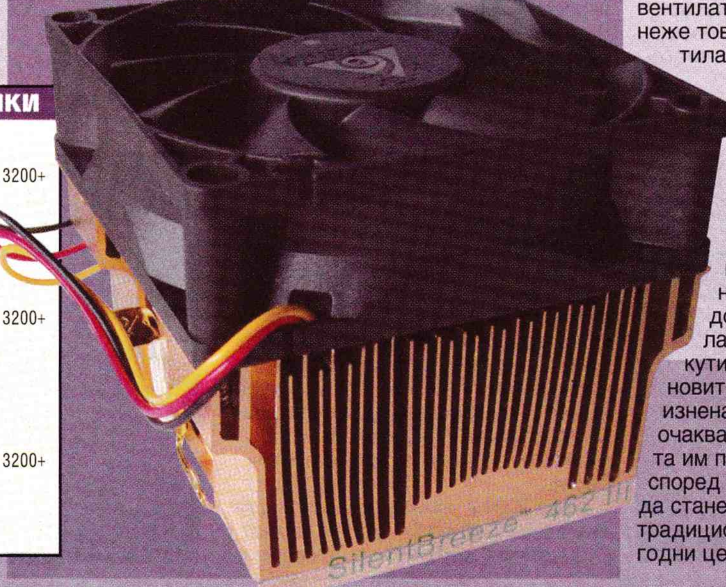
под прага на чувствителност на човешкото ухо

и не се чуваха дори и при изключване на всичко останали вентилатори. "Стандартният" модел, Igloo 2520 също се оказа учудващо безшумен, и трябваше солидна доза напрягане, за да се доловят неговите 25 децибела на фона на звука от твърдите дискове и другите два бавнооборотни (и почти безшумни) 120-милиметрови вентилатора в кутията. Тестовете показаха спад от около 4-5 градуса спрямо възможностите на Silent Breeze-а, което прави Igloo 2520 подходящ дори за умерен овърклок. Най-мощният модел, Igloo 2520 Pro, смъкна още няколко градуса от температурата на процесора и показа

производителност, оставяща в сянка доста от по-скъпите охладители на пазара,

и според мен представлява перфектното бюджетно решение за овърклок. Шумът от 33 децибела леко дразни сетивата, но както се казва – целта оправдава средствата. А пък и винаги съществува вариант за прилагане на допълнителна регулация на оборотите, които между другото са единствената разлика в иначе еднаквите по размери и форма вентилатори на трите кулера. И понеже това са стандартни 80мм вентилатори (като за захранване) GlacialTech смятат да пуснат безшумния им 19 dBA вариант в продажба отделно от кулерите, под името Silent Blade. Двата вентилатора, които изпробвахме генерираха приличен въздушен поток, а прозрачната синя пластмаса на едния от тях беше истинска радост за окото и би изглеждала чудесно в осветена отвътре кутия. Като цяло качествата на новите продукти на GlacialTech ме изненада приятно, и аз лично очаквам с нетърпение официалната им поява на нашия пазар, която според хората от StanTek се очаква да стане до около един месец, при традиционните за марката супер-изгодни цени.

Silent Breeze 462 III



ТЕХНИЧЕСКИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Silent Breeze 462 III

- **Предназначен за:** Socket A процесори до Athlon XP 3200+
- **Размери на радиатора:** 64x77x67mm
- **Скорост на перката (RPM):** 1700
- **Въздушен поток (CFM):** 25.20
- **Шум (dBA):** 19

Igloo 2520

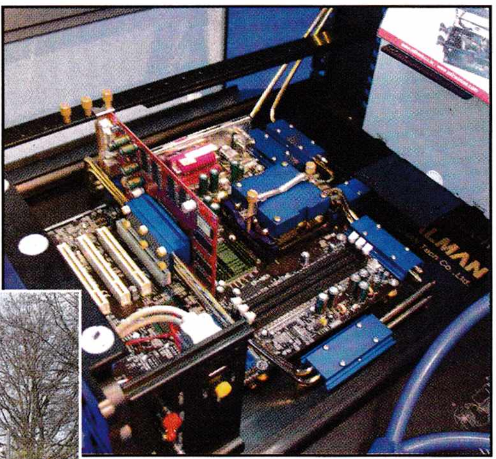
- **Предназначен за:** Socket A процесори до Athlon XP 3200+
- **Размери на радиатора:** 64x77x67mm
- **Скорост на перката (RPM):** 2200
- **Въздушен поток (CFM):** 32.71
- **Шум (dBA):** 25

Igloo 2520 Pro

- **Предназначен за:** Socket A процесори до Athlon XP 3200+
- **Размери на радиатора:** 64x77x67mm
- **Скорост на перката (RPM):** 2800
- **Въздушен поток (CFM):** 41.51
- **Шум (dBA):** 33

CeBIT 2004

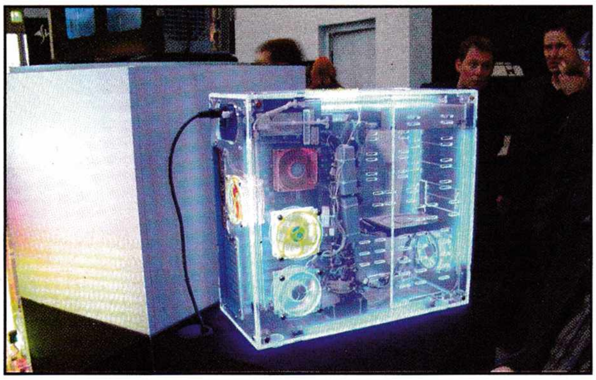
На живо от най-голямото компютърно изложение в Европа



Всяка година в Германия се провежда най-голямото IT изложение в света – CeBIT. Преди да се впусна в обяснения за сегашното, искам да напомня някои интересни факти около създаването и развитието му досега.

Първоначално изложението се е провеждало заедно с хановерския панаир под името "Office Equipment Industry". Значимостта му така нараства, че се налага отделянето му в самостоятелно изложение, открива се нов триетажен изложбен павилион "HALL 1" с 70 000 кв/м. изложбена площ, офиси и сервизни помещения. През 1984 г. този павилион влиза в рекордите на Гинес като най-голямо изложбено здание в света. През 1970 г. организаторите "Deutsche Messe AG" официално кръщават изложението в новия павилион – "CeBit". Името му идва от "Center for office and Information Technlogy.

Григор Стоичков
grigor@hardwarebg.com
Хановер-София



Тогава обаче никой не е могъл да предвиди колко бързо ще се развие новото изложение... В края на 70-те години зала 1 е вече тясна и се налага построяването на нови зали – павилион 2 и 18, а през 80-те се появява и павилион 3. През 80-те години всички павилиони са пълни, изложението вече е прекалено голямо и организаторите решават да го отделят изцяло от Хановерския панаир.

Първата самостоятелна проява е на 12 март 1986 г. Тогава на "CeBit" е имало над 2000 изложители върху над 200 000 кв/м. изложбена площ. Същата година се появява и категорията "Телекомуникации".

И така до днес изложението се радва на все по-голяма популярност. През 1995 г. има над 6000 участници, 750 000 посетители.

Един от проблемите тогава е бил, че почти 30% от посетителите са непрофесионално заинтересуваните. Едва през 1996 г., когато голямото изложение се разделя на две части – "CeBit HOME, the world of Home and Consumer Electronics", което акцентира върху мултимедийните продукти за малкия пазар и домашните потребители. По същото време поскъпват и билетите за традиционния "CeBit", съкращава се продължителността му до 7 дни.

В резултат на тези мерки броят на частните посетители значително намалява и "CeBit" все повече и повече се превръща в професионално изложение – каквато е била и първоначалната цел. Към момента на "CeBit" има 85% професионално ориентирани посетители и бизнесмени и помалко от 15% крайни клиенти и туристи.

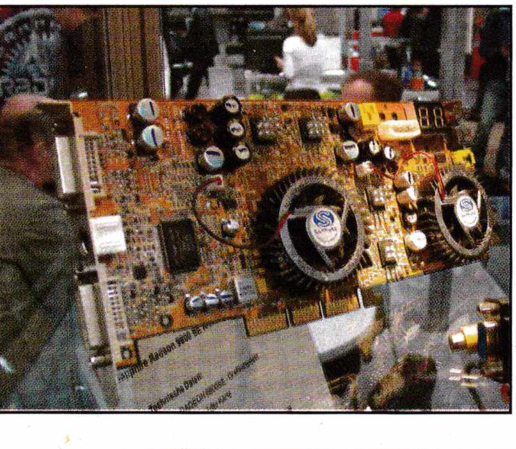
През 2004 г. на изложението (провеждано от 18 до 24 март) участват 6400 фирми, като 45% от тях са чуждестранни. Естествено най-голям дял има Тайван – 709 фирми, САЩ – 222, Южна Корея – 167, Великобритания – 198, Китай – 189, Холандия – 126. От България участват едва 18 фирми.

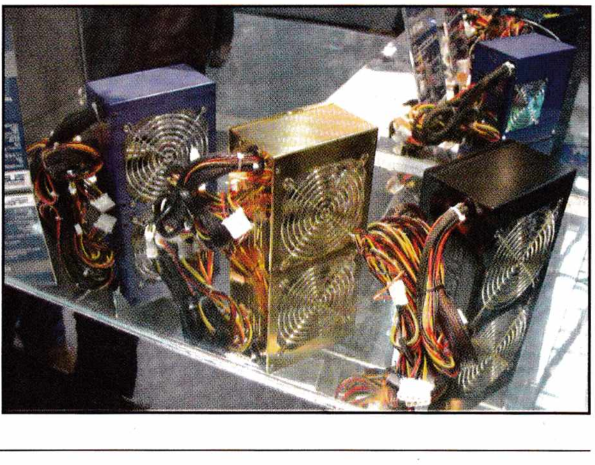
Преди да започна да разказвам за самата изложба и изложителите искам да споделя 2-3 думи за организацията – подобно нещо през живота си не бях виждал и съм почти сигурен, че в България то НЕ може да стане. Освен че част от пътищата се пренасочват сутрин в едната посока – вечер в другата, има и десетки служители, които се грижат за реда и правилното настаняване на всички посетители. Задръствания, скандали, неразбории, както и спорове НЯМА – всичко е максимално добре организирано.

Естествено, отделих голяма част от времето си за павилионите с IT техника – 9 огромни зали, за които, ако трябва да се обиколят много бавно и внимателно, ще са необходими поне 2-3 дни...

Най-интересни за мен бяха 19, 22 и 23 зала, където се помещаваха почти всички известни в България фирми и производители – nVidia, ATi, ABIT, EPoX, Albatron, Chaintech, Palit, MANLI, Sapphire и др.

Честно казано, не знам откъде да започна... Реално погледнато, на изложението нямаше нищо ново, което да не се знае в България, но пък имаше всички познато, както и много





прекрасни продукти, които за съжаление не се продават на нашия пазар.

Един от най-интересните щандове беше на ATi – Те бяха обединили всички най-големи производители на видеокарти в ATi чипове в голям квадрат, от едната страна на който имаше демо комютри и подиум на който се провеждаха постоянните игри с публиката. За пръв път видях PDA устройства с новия 3D чип на ATi – imageon.

Конкурентната nVidia също беше подходила по подобен начин – голям щанд, от едната страна на който имаше

Spieleinstellungen
Wiederholung
Spiel neu starten
Spiel verlassen
XMS Pro Series
POWERED BY CORSAIR XMS
CORSAIR

огромна редица лаптопи – зад стъкло естествено,

а от другата бяха изложени почти всички марки и продукти, използващи елементи на nVidia. Имаше помалко игри с публиката, но за сметка на това фурор правеше феята на nVidia, която се управляваше от две жени, на специални столове, целите "облечени" в сензори за движение.

Shuttle бяха спретнали доста голям гейм център от повече от 60 mini PC-та, които безпроблемно работеха с Intel 3.2Ghz Prescott и ATI Radeon 9800XT. Зад игралната зала бяха разположена най-голяма гама мини компютри в цялото изложение – както знаете, Shuttle първи започнаха да ги произвеждат и са лидер в продажбите на много модните на запад мини компютри.

ASUS и Gigabyte имаха огромни щандове, на които можеше да се види почти всичко. И двете компании са разширили адски много гамата на произвежданите продукти и скоро може да срещнете захранвания и вентилатори ASUS, монитори Gigabyte. И двете компании бяха отделили специално внимание на сървърните си решения.

Като става дума за сървъри, е редно да се спомене, че почти всяка фирма, произвеждаща дъна, имаше 1, 2 и/или 4 процесорни решения за 64-битовите процесори на AMD.

MSI също показаха незнайни за българина неща, като домашни DVD-устройства, преносими мини DVD-устройства с LCD-дисплеи. На щанда им имаше и игри, където потребителите сами сглобяваха компютри, но не ми остана време да видя каква е наградата.

EPoX имаха доста приятен щанд. Малко по-нестандартен и максимално оптимизиран. Всички важни срещи се провеждаха на втория етаж, а долу имаше 4-5 високи маси за бързи разговори. Това беше един от малкото (да не казвам единствения) където на всяка маса имаше пепелник и на почти всички гости се предлагаше напитка. На "колоните" и "стените" бяха накичени всички продукти на компанията. Специално внимание заслужават bluetooth устройствата – handsfree, dongle, printer adapter, keyboard & mouse. По диагонал на тях бяха разположени много стилните мини компютри – MiniMe. Една част от стената беше отделена и за видеокартите на компанията, които всеки момент ще излязат на пазара. EPoX за момента остава твърдо зад nVidia и няма да предлага карти с чипове на ATi. Бяха изложени всички карти – от 5950 до MX4000. Надявам се в скоро време да можем да пуснем ревю на някои от тях.

FIC – компания, за която от известно време не се чува много в България, имаше много приятен щанд, на който можеха да се видят всякакви продукти – най-функционалното mini PC, цялата гама видеокарти на FIC с ATi чипсет, както и много примамливия мултимедиен компютър – всичко е събрано зад широкоекранния LCD дисплей. Прекрасни решения за офиси и спални помещения (по думи на представителя на FIC). Машинката наистина адски ме грабна, но като се има предвид цената ѝ, скоро няма да я видим на нашия пазар.

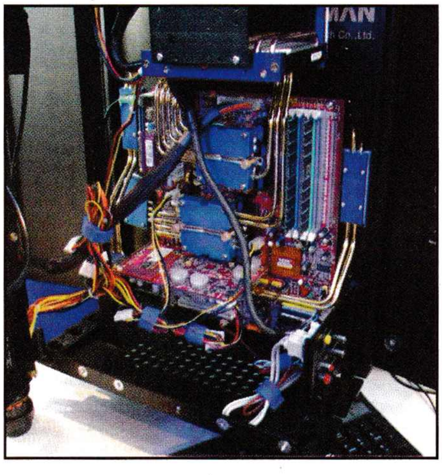
Това, което наистина ми хареса, е, че видях много щандове на малки (и според някои хора – менте) фирми, които продават в България. Цените на изложбена площ са адски високи и наличието на компания там определено я издига над другите. И докато AXLE (или Tripple D) нямаха щанд, то MANLI и YUAN имаха. Това го казвам само за да се разбере, че макар и да не са от величината на ASUS и MSI,

тези компании имат собствено име и идентичност

Една от атракциите за мен беше mini PC-то на Jetway. То беше единственото, което позволяваше на двама души да го ползват едновременно. Лично видях как на него двама души играят Counter Strike без никакви проблеми, все едно са на две различни машини. Условието за това е да имате nVidia карта (за момента само те се поддържат от Jetway), 2 клавиатури, 2 мишки и естествено 2 монитора.

За изложението може да се напише книга, ако трябва да се опишат всички прекрасни неща. Най-основното е, че тази година като цяло се набляга на мини компютрите – вече почти няма фирма, която да не ги предлага, на всевъзможните флаш устройства, имаше тонове различни то размер и функции mp3 плейъри, които с всяка година стават все помалки и по-малки. Все повече компании предлагат безжични решения. Intel на 2-3 пресконференции казаха че тази година за тях е годината на HDTV и тоталната мултимедия и че всички техни процесори и чипсети ще са ориентирани в тази посока. Всички фирми показаха дъна, чипсети и и DDR2 памети за новия сокет 755 – за Prescott процесорите на Intel.

Истинският блясък на изложението не може да се опише с думи – трябва да се види и усети.



HardwareBG LAN Party

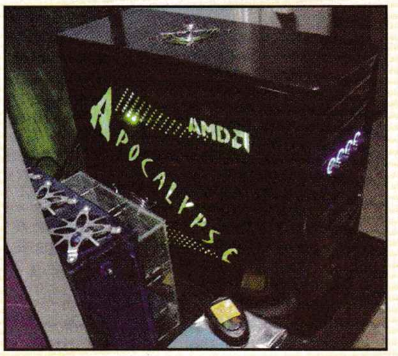
90 участници, един уикенд, и ужасно много фрагове

■ lanparty.hardwarebg.com

На 26, 27 и 28 март времето беше лошо. Дъжд, студ, вятър. Въобще всички необходими предпоставки човек да стои на закрито и да кисне пред компютъра. Над 90 ентусиазирани геймъри и хардуеристи обаче превърнаха уикенда си в незабравимо преживяване, отивайки на организираното от екипа на HardwareBG.com LAN парти.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

На запад bring-your-own-PC мероприятията се провеждат още от самото зараждане на мултиплейър игрите и броят на посетителите на най-големите партита нерядко преминава четирите цифри. У нас обаче до момента никой не се беше захващал с необходимата сериозна подготовка и организация за подобен тип събитие, и съответно тръпката от присъствието на няколкодневен геймърски маратон със собствената си, изпипана докрай машина, беше наистина непознато изживяване за присъствалите. Нещо повече, освен за дивите мрежови битки, комфортните зали на софийския клуб Сан Марино станаха арена и за множество хардуерни експерименти, интересни нови запознанства и безброй весели наздравици между хора, до момента известни един на друг единствено с никове и аватари.



За подробностите разговарям с Николай Цеков (GeniusLoci) и Антон Белев (Bloody), членове на екипа на HWBG и главни виновници за организацията на събитието:

Георги Даскалов: Разкажи ми малко повече за идеята. Как възникна и как би я описал, за да запалиш хората, които са свикнали да играят онлайн или в клубове?

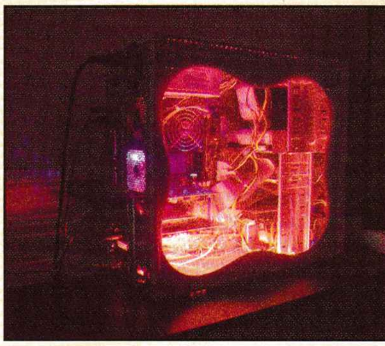
Николай Цеков: – Честно казано, вече не си спомням как ни хрумна идеята да направим LANparty. Приказвахме си с Bloody и в някакъв момент просто решихме да го направим.

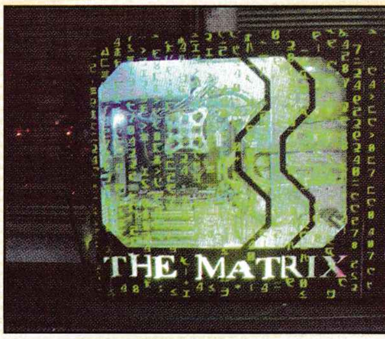
Антон Белев: – Всъщност идеята ни да организираме голямо парти дойде малко на шега късно една вечер и решихме да се пробваме. Направихме кратко едноседмично проучване, дали ще има интерес към подобно събитие ... както се досещате имаше и то голям. И така за 6 седмици успяхме да се справим с организацията и провеждането на лан партито.

MSI
ABIT
Bluetooth

Н.Ц.: – В основата на подобно събитие е интересът към това да си със собствената си машина. Да се включиш не от някакъв компютър в някакъв клуб или от вкъщи, а на място, редом с още много хора като теб. Да имаш свободата да контактуваш с останалите, когато играете заедно, или пък просто да източиш няколко гигабайта филми за отрицателно време. Насочихме се към всички PC-потребители, защото заклетите геймъри нерядко дори нямат своя собствена машина или пък тя не е нищо особено, поне у нас е така. Трудно бих могъл да убедя хората, които играят онлайн или в клубовете, че подобно събитие е нещо различно. Не целя това.

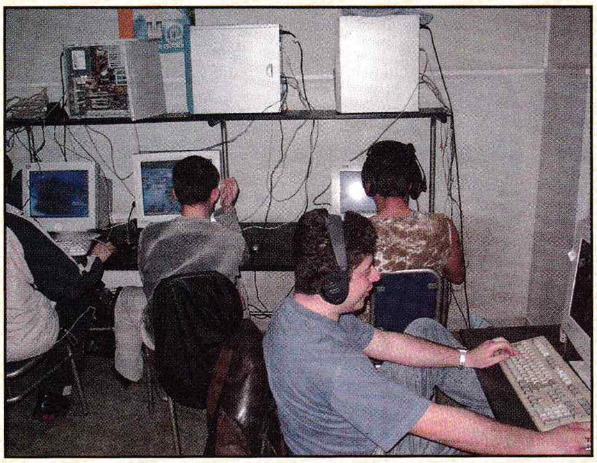
А.Б.: – За съжаление доста хора явно нямаха представа каква е основната идея на LAN партитата и един вид само наминаха за няколко часа, само за да видят за какво става дума. Все пак целта е да отидеш с твоя личен компютър, да се запознаеш с хора с подобни интереси, да обмените идеи и знания и естествено да се побъркаш от игра. И най-вече, когато отидеш на LAN парти, което ще е с продължителност 3 дни, да бъдеш там през цялото време. В противен случай човек не само изпуска готините моменти, но си разваля удоволствието и това на хората около него. За следващия път ще се опитаме да образоваме малко повече участниците.

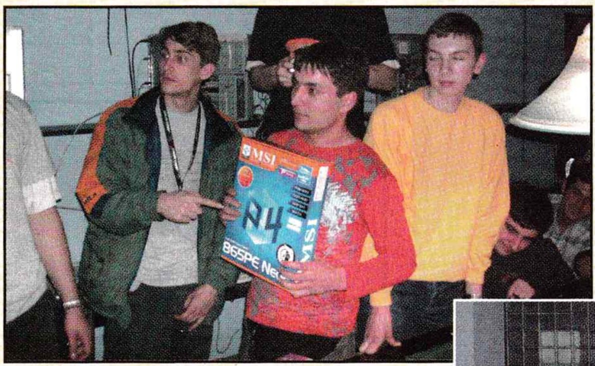




Г.Д.: Как протече подготовката и организацията? Предполагам подобно събитие се планира трудно, с оглед на сигурността и всичко останало?

Н.Ц.: – Не мога да кажа, че всичко стана трудно – всъщност ако с организацията се захване сам човек, никога не би завършил с подобен ус-





пех, но всички в екипа имаме своя опит, познанства и начин на работа. Благодарни сме на собствениците на Сан Марино, защото ни спестиха доста усилия по отношение както на мястото, така и на сигурността, входно-изходната система беше на ниво.

А.Б.: – Голяма част от екипа има опит от организирането на доста малки домашни (до около 10 човека) лан партита, така че основните неща ни бяха пределно ясни и се постарахме всичко да бъде максимално точно и ясно. Все пак организирането на събитие с близо 100 участници и още толкова горе долу посетители води и до ред други „неочаквани“ проблеми и нужда от бърза реакция във всеки един момент.

Г.Д.: Да поговорим за протичането на партито. За участниците то започна с див ентусиазъм и завърши със здраво спане, но какво се случи между тези две неща?

Н.Ц.: – Не бяхме организирали турнири и видяхме зор, когато се оказа, че много хора нямат една или друга игра. Следващият път ще имаме едно наум. Участниците, също както и ние, в началото не бяха толкова ентусиазирани. Изглежда кулминацията настъпи с раздаването на наградите, а всички запалени останаха почти постоянно пред компютрите. Аз завърших преди второто раздаване на награди.

А.Б.: – Дивото спане беше на втория ден в ранните часове на сутринта, когато вече всички бяхме много изморени, въпреки че и тогава доста хора продължаваха с див ентусиазъм и желание. Иначе през останалото време хората дремваха за по 2-3 часа и след това продължаваха с нови сили. Все пак за 3 дни е доста трудно човек да не спи въобще.

Г.Д.: Бяхте се погрижили и за допълнителна мотивация под формата на награди за участниците. Опиши малко по-подробно какво беше раздадено.

Н.Ц.: – Бяхме събрали много награди. Няколко дънни платки на MSI, Albatron, EPoX и Abit, няколко видеокарти от Palit и Albatron, bluetooth устройства на EPOX, охладители, вентилатори и подложки за мишки на Thermaltake, цял куп "по-дребни" награди. Няма да изброявам всичко, все пак общият им брой бе над 80, колкото бяха и участниците. Наградите са нещо, което феновете заслужават, не просто вид мотивация.

А.Б.: – Основната цел на наградите беше да се повиши настроението на участниците по време на партито. Затова и преди началото не бяхме уточнили какви точно и колко на брой награди ще има. Целта беше хората да дойдат, не за да получат награда, а заради самото събитие.

Г.Д.: Знам, че недоспиването и умората още ти държат влага, но все пак, имате ли намерение да повторите партито?

Н.Ц.: – Да, тези дни спорим кога да бъде. Иска ни се да не го правим твърде често, но пък и да не е много рядко. Когато и да решим да бъде, ще го оповестим по-рано от този път за да има време за подготовка.

А.Б.: – Следващото се надяваме да стане поне два пъти по-голямо и по-добро, тъй като повечето участници в това изявиха желание да участват задължително и в следващото, независимо кога и къде.

Г.Д.: Накрая, ако искаш да благодариш на някой за осъществяването на партито – сега е момента.

Н.Ц.: – Искам да благодаря на екипите на HardwareBG и San Marino и на всички, оказали ни помощ под някаква форма, на спонсорите, на хората, които бяха там, независимо по каква причина, и най-вече на най-съвестните участници, които не се отделиха от компютрите си. Благодарен съм на всички, които допринесоха да направим LAN party, както би следвало да се прави!

А.Б.: – Много благодарности за всички, помогнали по някакъв начин за осъществяването на събитието, и най-вече на участниците, без които то нямаше да стане това.

Hardware news

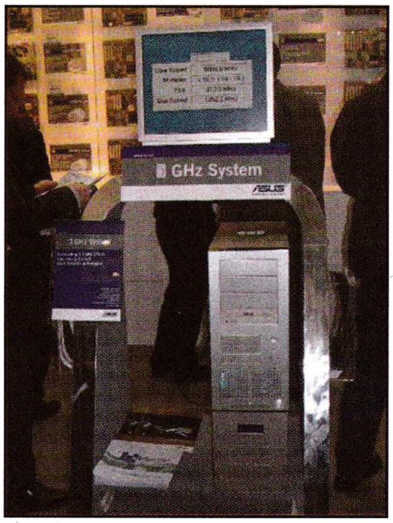
Дейзи мултимедия на Изложението CeBIT – Хановер

За четвърта поредна година Дейзи Мултимедия участва на изложението CeBIT в Германия и с всяка изминала година представянето на компанията става все по-добро от предишните години. На тазгодишното изложение фирмата представи най-новите си продукти: цифровите мултимедийни апарати DM 334 SF, GemPix DM 425 Zoom, GemPix 600 и MP3 Плейърите Diva Gem и Diva Light. Фурор сред посетителите предизвикаха две устройства: GemPix DM 425 Zoom и Diva Gem и двете с Bluetooth connectivity. За първи път на изложението CeBIT се представят фотоапарати и MP3 плейъри с Bluetooth. Поради огромния интерес бяха направени няколко демонстрации с приемане на телефонни разговори и бяха изпратени няколко снимки в MMS формат чрез устройствата.

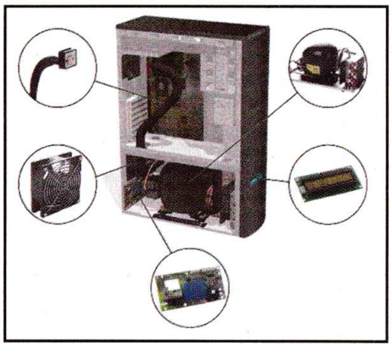
Intel под съд за Hyper Threading и SSE

На фона на всички останали дела между конкурентни компании, този съдебен процес изглежда несериозно – малката и никому неизвестна фирма MicroUnity Systems Engineering съди гиганта Intel за нарушаване на лицензни права чрез вграждането на HyperThreading и SSE технологиите в P3/P4 процесорите си. От основаната през 1988 MicroUnity твърдят, че днешните процесори на Intel използват техни разработки отпреди повече от десет години. Интересното в случая е, че тези разработки са отдавна изоставени, и в днешни дни MicroUnity се занимават с производство на чипове за broadband устройства (например кабелни модеми). Във делото са въвлечени и Dell, които пък според обвинителите са в нарушение поради това, че използват въпросните "нелегални" чипове на Intel. Развоят на събитията по това дело ще бъде интересен, още повече че делото се води от същия екип адвокати, които преди време помогнаха на Intergraph да осъди Intel за $150 млн...

Фреонови новини от CeBIT



На тесния пазар за алтернативни охлаждания навлезе ударно нов играч – фирмата nVENTIV (които нямат нищо общо с NVIDIA). На CeBIT те са представили няколко модела охлаждания за различните ценови сегменти – Mach II, Mach II ST и Mach II GT. Всичките те представляват готово за използване решение, включващо специално конструирана кутия с отделен отсек за компресора и радиаторите за фреона, както и внимателно проектирано охлаждащо блокче за процесора, включващо всички необходими допълнителни материали за термоизолация на процесора, цокъла и дъното около него. Графиките, изобразяващи термичната производителност при различните натоварвания (максималното предвидено такова е 200W, двойно повече от най-бързите съвременни процесори), показват впечатляващи способности – дори и при по-евтините модели процесора се държи постоянно при минусови температури. Използвайки най-мощния GT модел, nVENTIV са демонстрирали на CeBIT 5GHz (!!!) Pentium 4 Prescott система.



NV 40 този месец?

Към средата на март се появиха слухове за евентуалната дата за официалния пуск на новото оръжие на NVIDIA на пазара за графични чипове – дълго отлагания NV40. От неофициални и неназовани източници дойде датата 13 април, като малко по-късно близки до NVIDIA хора потвърдиха, че обявяването на новия чип действително ще стане около средата на месеца. Както знаете, NV40 ще се произвежда по 0.13-микронна технология, ще съдържа 210 млн. транзистора и ще има съвместимост с пикселни и вертексни шейдъри версия 3.0. Хората от IT индустрията с интерес очакват и отговора на ATI, който не би трябвало да се забави много и ще дойде под формата на R420 графичното ядро, което освен нови екстри и подобрена архитектура ще включва и поддръжка на PCI Express. NVIDIA засега не планират да вграждат такава поддръжка в NV40, и производителите на видеокарти ще трябва да използват допълнителен контролер.

Kill.Switch

демо

Splinter Cell 2

демо

Driv3r

видео

ДИСК 1, МАЙ 2004
PC CLUB
Splinter Cell 2
PANDORA TOMORROW
ДЕМО
KILL SWITCH
тактическа военна симулация от ветераните Namco
ДЕМО
тактически шутър
ЦЕЛИ ИГРИ
Frenetic
Mario Worlds
Space Invaders
DoveZ
Wartimes
BrixOut XP 2.1
Bugdom 2 - куест
ДРУГИ ДЕМА
ДЕМО
TOCA
Race Driver
автомобилни състезания

ДИСК 1

ДЕМО ИГРИ

Splinter Cell Pandora Tomorrow	Stealth Shooter
TOCA Race Driver 2	Колички
Kill.Switch	Тактически екшън
War Times	RTS
BrixOut XP 2.1	Arcanoid Clone
Bugdom 2	Демо
DoveZ	Аркадна

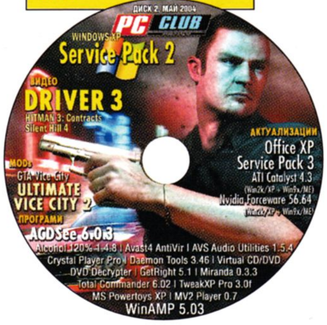
ЦЕЛИ ИГРИ

Frenetic	Екшън
Mario Worlds	Аркадна
Space Invaders OpenGL	Аркадна

TOCA Race Driver 2

демо

ДИСК 2


ДИСК 2, МАЙ 2004
PC CLUB
WINDOWS XP
Service Pack 2
ВИДЕО
DRIVER 3
HITMAN 3: Contracts
Silent Hill 4
АКТУАЛИЗАЦИИ
Office XP
Service Pack 3
ATI Catalyst 4.3
(Win2k/XP + Win9x/ME)
Nvidia Forceware 56.64
(Win2k/XP + Win9x/ME)
MODs
GTA Vice City
ULTIMATE VICE CITY 2
ПРОГРАМИ
AGDSee 6.0.3
Alcohol 120% 1.4.8 | Avast4 AntiVir | AVS Audio Utilities 1.5.4
Crystal Player Pro | Daemon Tools 3.46 | Virtual CD/DVD
DVD Decrypter | GetRight 5.1 | Miranda 0.3.3
Total Commander 6.02 | TweakXP Pro 3.0f
MS Powertoys XP | MV2 Player 0.7
WinAMP 5.03

MODs

GTA Vice City: Ultimate VIce City 2

ПРОГРАМИ

ACDSee 6.0.3	Програма за разглеждане на картинки
Alcohol 120% 1.4.8	Програма за запис на CD/DVD
Avast4 AntiVir	Антивирус
AVS Audio Utilities 1.5.4	Програми за обработка на звук
Crystal Player Pro 1.75	Media Player
Daemon Tools 3.46	Virtual CD/DVD
DVD Decrypter 3.2.1.0	DVD Decrypter
GetRight 5.1	Програма за теглене на файлове
Miranda 0.3.3	Алтернатива на ICQ
MS Powertoys XP	Windows XP Tools
MV2Player 0.7	Media Player
Total Commander 6.02	Файлов мениджър
TweakXP Pro 3.0f	Оптимизира Windows
WinAMP 5.03	Media Player

ГАЛЕРИЯ

- Driv3r
- PC Club Wallpapers Vol.43
- Hitman Contracts
- Silent Hill 4: The Room

АКТУАЛИЗАЦИИ

ATI Catalyst 4.3 WinALL	Най-нови драйвери на ATI
Nvidia Forceware 56.64 WinALL	Най-нови драйвери на Nvidia
Office XP Service Pack 3	Patch за MS Office XP
WIndows XP Service Pack 2	Patch за Windows XP

ВЗЕМИ ТОВА,
ОТ КОЕТО ИМАШ
НУЖДА...

тел. (02)926 6969
факс. (02)926 6987
www.stantek.com
ел. поща: stantek@tradel.net

Stantek®
КОМПЮТРИ ЗА ДОМА И ОФИСА